VIEUX !

retro*GAMER Collection

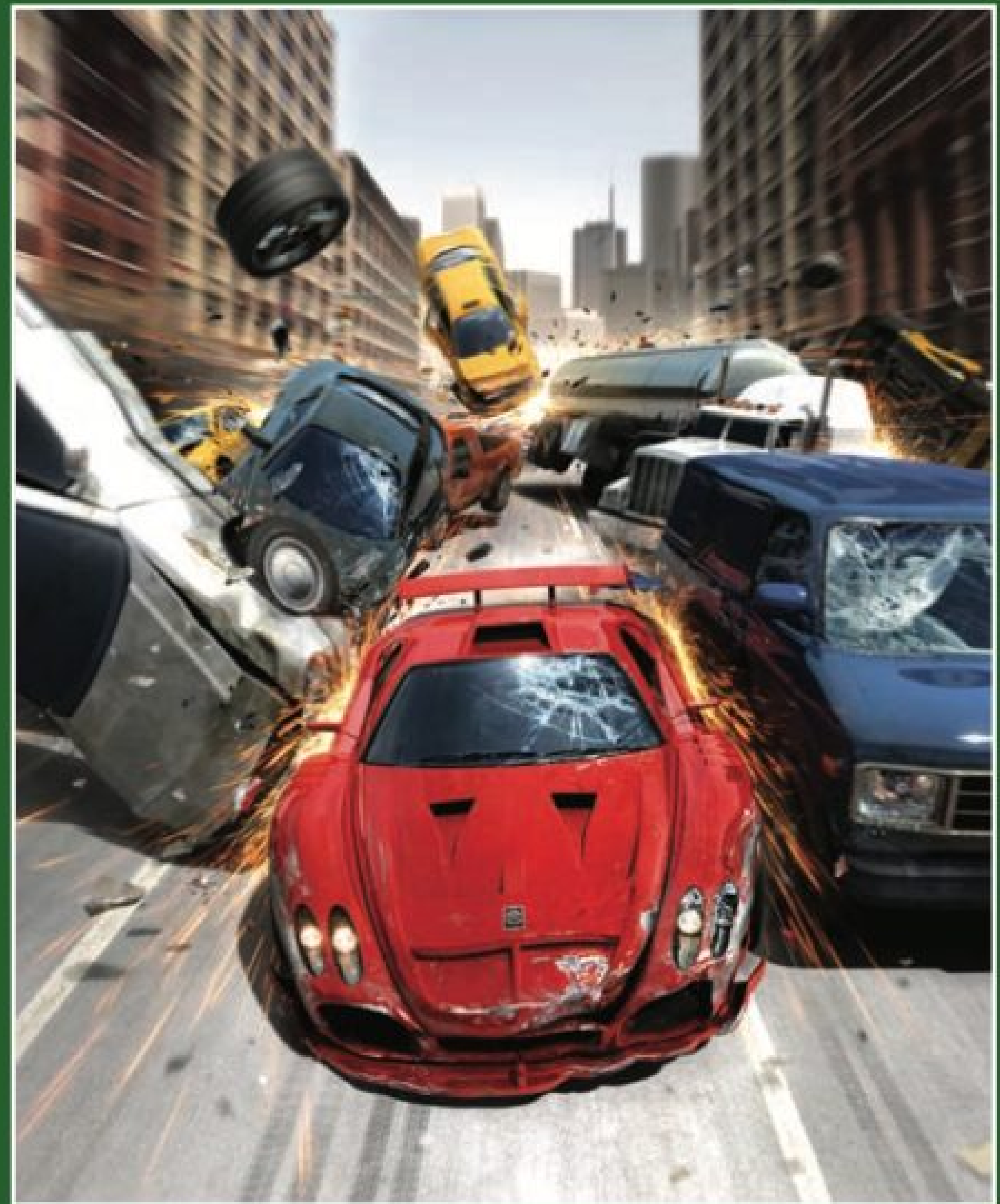
VOLUME 21

Le guide ultime des classiques du jeu vidéo

ARCADE | SNK | … | SEGA | ATARI | NINTENDO | AMSTRAD | PC | AMIGA















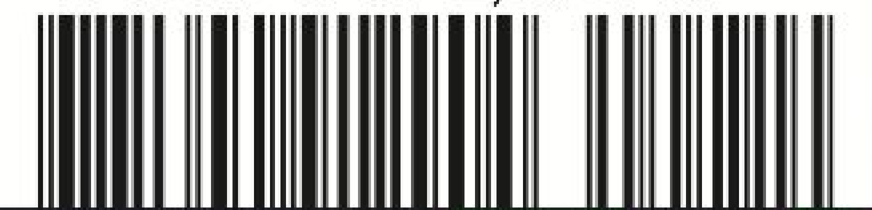






200 PAGES DE PUR RETRO GAMING

FRANCE / BELGIQUE / ITALIE : 12,90€ - SUISSE : 21 CHF



NEAMEDIA ICONS

À COLLECTIONNER SANS MODÉRATION

DISPONIBLES DÈS MAINTENANT SUR :

NEAMEDIA-ICONS.COM



STATUES DE COLLECTION EN RÉSINE

CLASSIQUE BLANC NOIR

MINI ICONS.....10 CM
.....................15CM

ICONS..........20 CM
.....................25 CM



©Konami Digital Entertainment PAC-MAN™&©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

Bienvenue dans retro* GAMER Collection

Contents de vous retrouver !

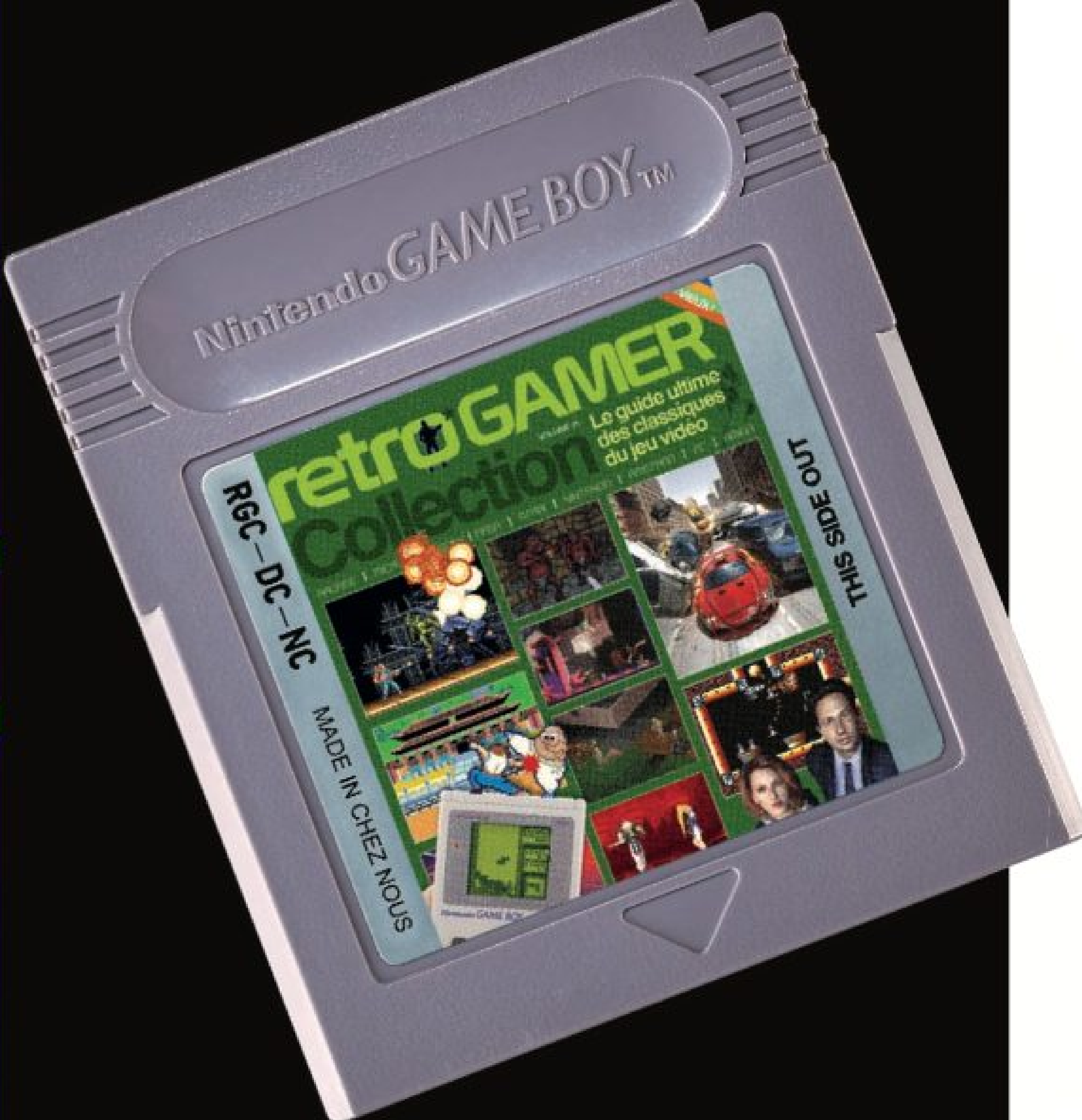
On a tous un souvenir particulier, un instant qui a compté dans notre vie de joueur. Ce matin de Noël où l'on déballe sa première console de jeu. Ce jour d'été où l'on déserte la plage pour passer des heures dans la pénombre d'une salle d'arcade à s'exploser les yeux devant les moniteurs des bornes de jeu. Cette soirée entre amis où l'on joue jusqu'à l'aube à une cartouche SNES hors de prix pour laquelle on a tous cotisé. On a tous un moment à soi, unique, et pourtant si semblable à celui de tant d'autres joueurs. Et parmi tous ces instants magiques, il y en a un qui revient plus souvent que les autres : la première fois où l'on s'est retrouvé avec une console portable dans les mains. Le premier homme à domestiquer le feu a dû ressentir ce même frisson d'excitation, cette même ivresse. Tenir des jeux vidéo dans sa paume, les emmener partout avec soi, les sentir peser dans notre poche, prêts à être dégainés à la moindre occasion, c'est un sentiment de puissance et de liberté formidable. Qu'importe que la salle d'arcade soit fermée à cette heure-ci. Qu'importe que la petite sœur squatte la télé avec ses stupides dessins animés de poneys et de princesses. Qu'importe qu'on soit chez papy et mamie, loin de sa chambre et de son micro. On n'a plus à aller au jeu. Le jeu est avec nous, toujours. Enfi n, tant qu'on a des piles.

La Game Boy a tout changé. Elle a libéré le jeu vidéo de ses ancres, elle l'a glissé entre des doigts qui n'avaient jamais touché un stick ou mis une pièce dans une borne d'arcade. Elle a fait sourire des lèvres qui faisaient auparavant la moue devant ces drôles de machines. Elle a rassemblé des générations et sans doute, plus que tout autre support vidéoludique, installé le jeu vidéo dans la culture populaire, dans les cœurs, dans les âmes. Dans les smartphones, aussi.

Elle devrait figurer au patrimoine de l'Humanité. Comme les Freeezy Pazzy, le Rubik's Cube, le Walkman. Qui tiennent tous dans la poche également. Coïncidence ? On ne pense pas*.

La rédaction de *Retro Gamer Collection*

* : et il est temps qu'on arrête un peu de partir en sucette à n'importe quelle occasion, parce que là, franchement, c'est un peu n'importe quoi, cet édito. En même temps, si vous êtes là, c'est que vous supportez bien ça, alors pourquoi on se priverait ?



Retro Gamer Collection
Financière de loisirs
5, Rue de Nouans - 37460 Villeloin-Coulange, France

Directeur de la Publication :
Jean-Martial Lefranc

Réalisation :
Land Créations
(www.land-creations.fr)

Publicité :
Julie Augère
julie@financieredeloisirs.com
Tél : 06 63 21 58 28

Retro Gamer Collection
est une publication de Financière de loisirs SA
au capital de 45 000 euros
Siège : 5, Rue de Nouans
37460 Villeloin-Coulange, France
PDG : Jean-Martial Lefranc.

Abonnement (voir page 193) :
Axiome Abonnement – Retro Gamer Collection
13 Boulevard Gambetta
Bat. Le France
06000 Nice
e-mail : abo@axiomegroup.biz
(pensez à indiquer le nom de la publication et vos coordonnées)
Téléphone : 04 93 44 06 96

Retro Gamer Collection est publié sous licence de Future Publishing Limited. Tous les droits du contenu sous licence sont la propriété de Future Publishing Limited et ne peuvent pas être reproduits, partiellement ou en intégralité, sans l'accord écrit préalable de Future Publishing Limited.

© 2019-2020 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com

Dépôt légal en cours
ISSN en cours
Commission paritaire : 1020 K 92903

Fabriqué en France.
Imprimé en Union Européenne
ARTI GRA FICHE BOCCIA Via Tiberio
Claudio Felice, 7 - 84131 SALERNO - ITALIE







Provenance papier˜:
Italie-Finlande
Taux de ÿ bre recyclé˜:
0˜%
Eutrophisation˜:
0.006 kg/TO de papier



retro* GAMER Collection

Le guide ultime des classiques du jeu vidéo

Page 82



SOMMAIRE



18



22



40



48

DOSSIERS

8 Les 30 ans du (ou de la) **Game Boy**
48 Les 35 jeux qui ont fait **Mastertronic**
82 L'étrange cas de la **Casio Loop**
106 Le petit guide des **simulations immersives**
134 Un demi-siècle de **Konami**

IL ÉTAIT UNE FOIS...

28 ... **Burnout**
66 ...**Yie Ar Kung-Fu**
94 L'évolution de **Cybernoid**
166 ...**Guilty Gear**

LE GUIDE ULTIME

40 The Legend of Zelda : **Link's awakening**
122 **1943**
146 **Contra III :** The Alien Wars
174 **Sonic Adventure**

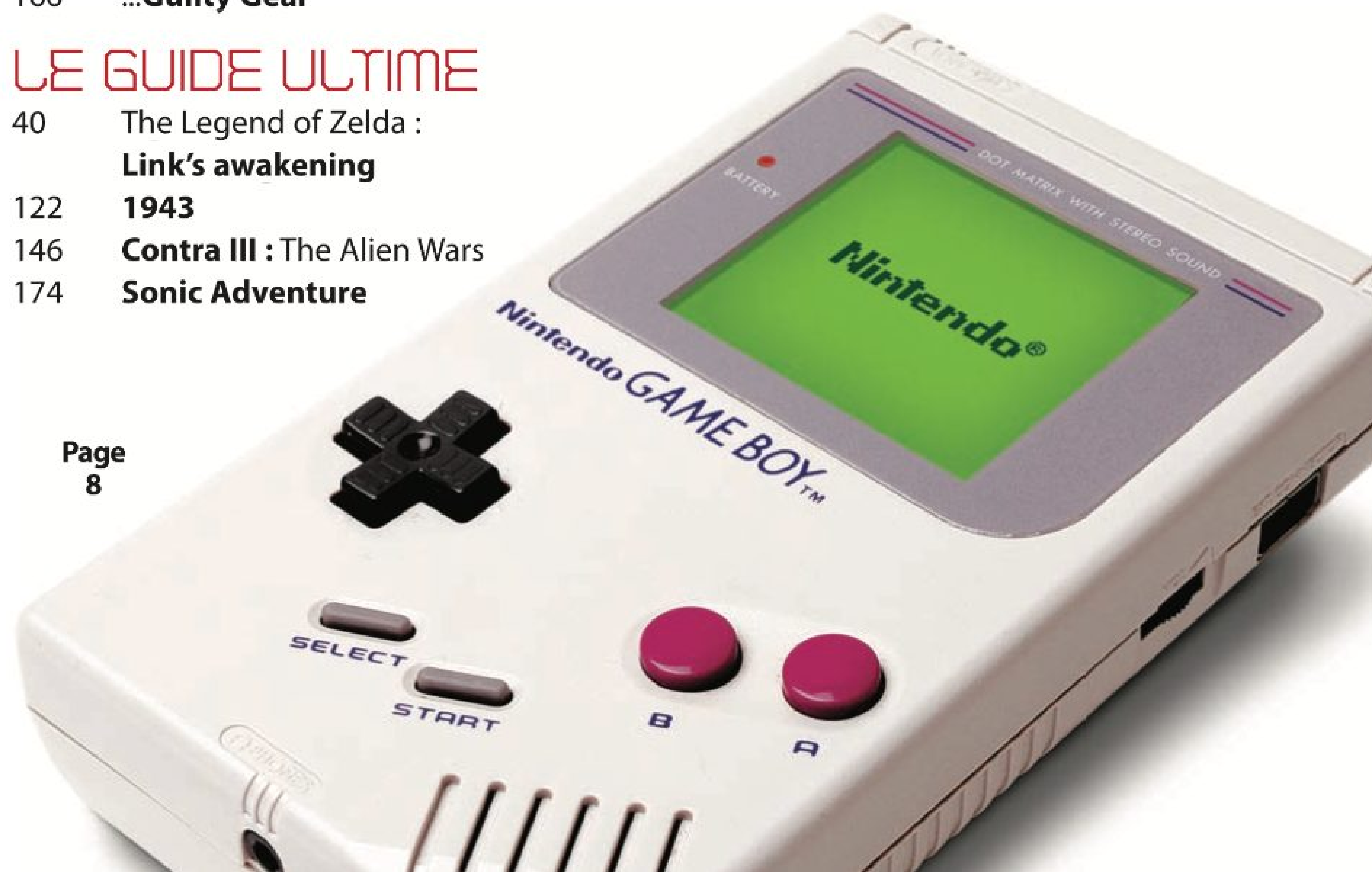
SORTEZ LES ARCHIVES

22 **Kingsoft**
116 **Mythos Games**

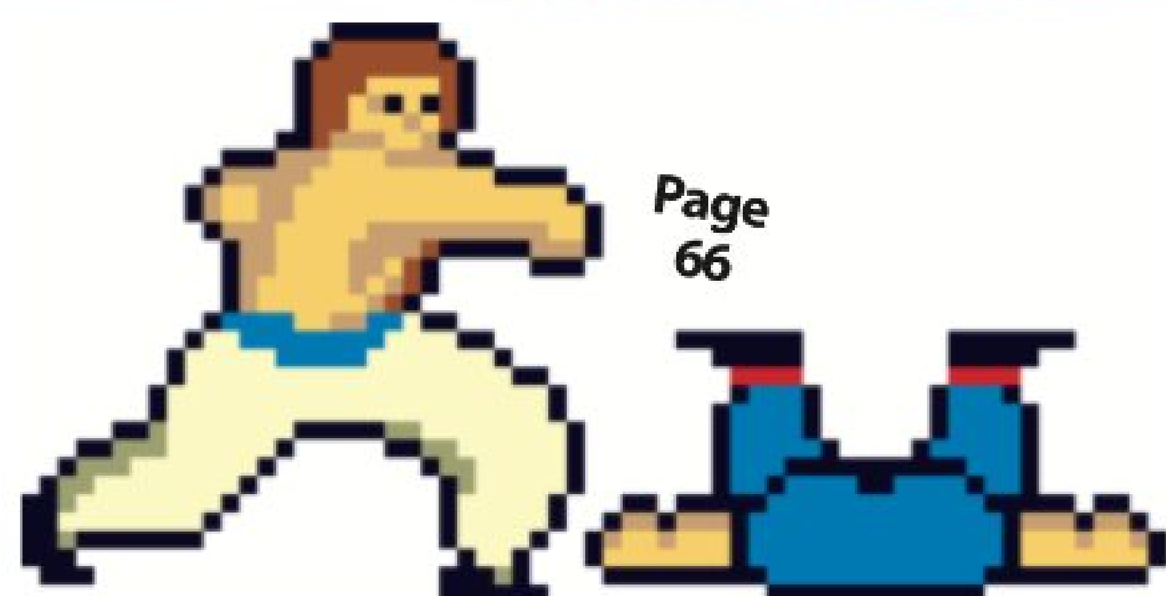
MAKING OF

18 **Afterlife**
58 **Zero Tolerance**
88 **Army Men**
100 **Ultracore**
128 **X-Files-Resist or Serve**
152 **The Neverhood**

Page 8




Page 28


Page 66

TAILLONS BAVETTE...

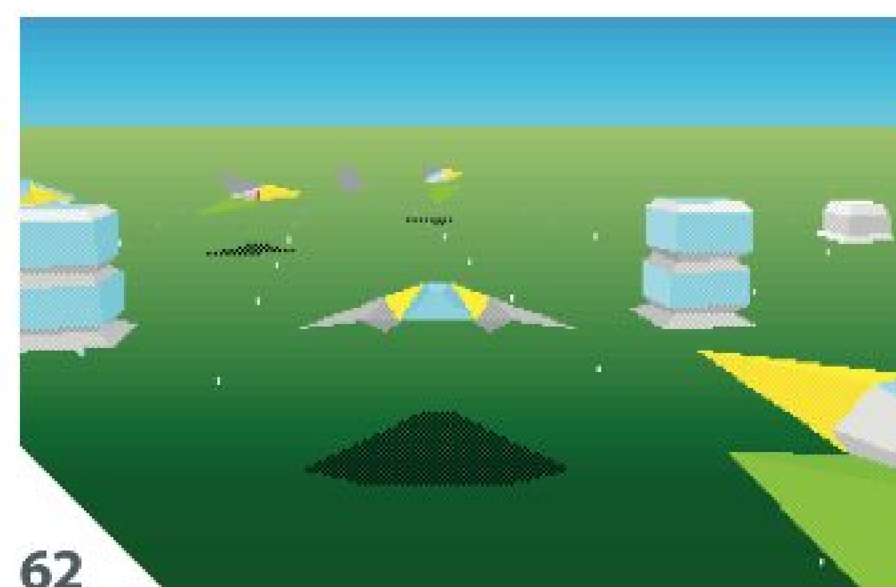
74 ...avec **Stoo Cambridge**
158 ...avec **Rebecca Heineman**

MAIS AUSSI :

6 Rétrovirus : **Warlords**
26 Le pur moment... **Street Fighter III 3rd strike**
38 Rétrovirus : **Virtua Cop**
46 Borne to be alive : **Centipede**
56 Pin-up Matos : **la LaserActive**
62 Trésors oubliés **Spécial Amiga CD32**
72 Les rois du portage : **Lemmings**
80 Rétrovirus : **T2 : The Arcade Game**
92 Vision périphérique : **3D Control Pad**
104 Le pur moment... **Starquake**
114 Rétrovirus : **Kabuki Ittou Ryoudan**
132 Pin-up Matos : **la Nintendo DS**
144 Les irréductibles **spécial Konami**
156 Le pur moment... **Zombies ate my neighbors**
164 Qu'est-il arrivé à **Daffy Duck and The Great Paint Caper** ?
184 Rétrovirus : **Shadow of the Beast II**
186 Alors comme ça, tu aimes... **les jeux Castlevania**
190 Rétrotests
193 Abonnez-vous !
194 Fin de partie : **SNK Gals' Fighters**

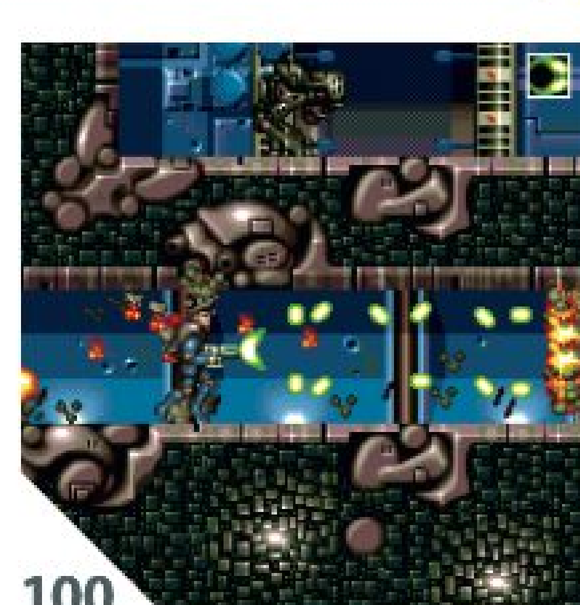


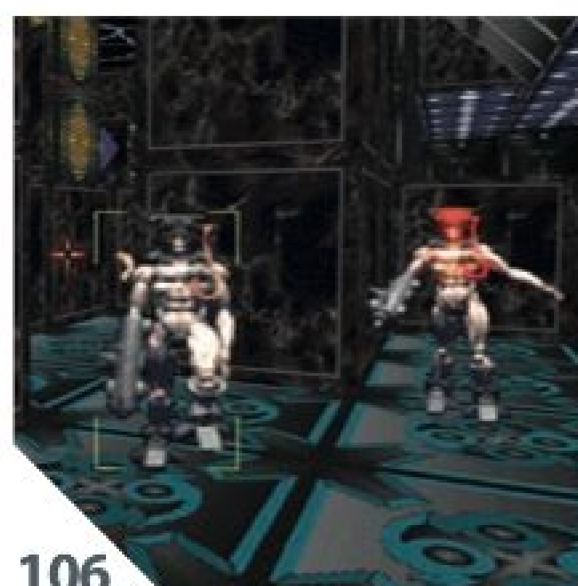
58


62


88


94


100


106


116


122


128


134


146


152


166


174





Warlords

LA BONNE VIEILLE MAGIE D'ATARI OPÈRE ENCORE

RÉTROVIRUS



» ATARI INC » ARCADE » 1980

Si les bornes d'arcade ne font plus vraiment partie du quotidien de la très large majorité des joueurs actuels, beaucoup, parmi ceux qui n'en ont même peut-être jamais touché, visualisent bien l'objet, de la simple borne debout classique aux cabines sur vérins plus luxueuses… en oubliant souvent les tables cocktail.

Et pourtant, elles sont sans doute les plus conviviales des modèles de bornes. Quand deux joueurs ou même quatre, comme pour *Warlords*, s'assemblent autour d'une borne cocktail pour s'affronter, le plaisir de jeu et de partage est plus intense que lorsque l'on se retrouve serrés devant une borne debout – tout comme le goût piquant de la compétition.

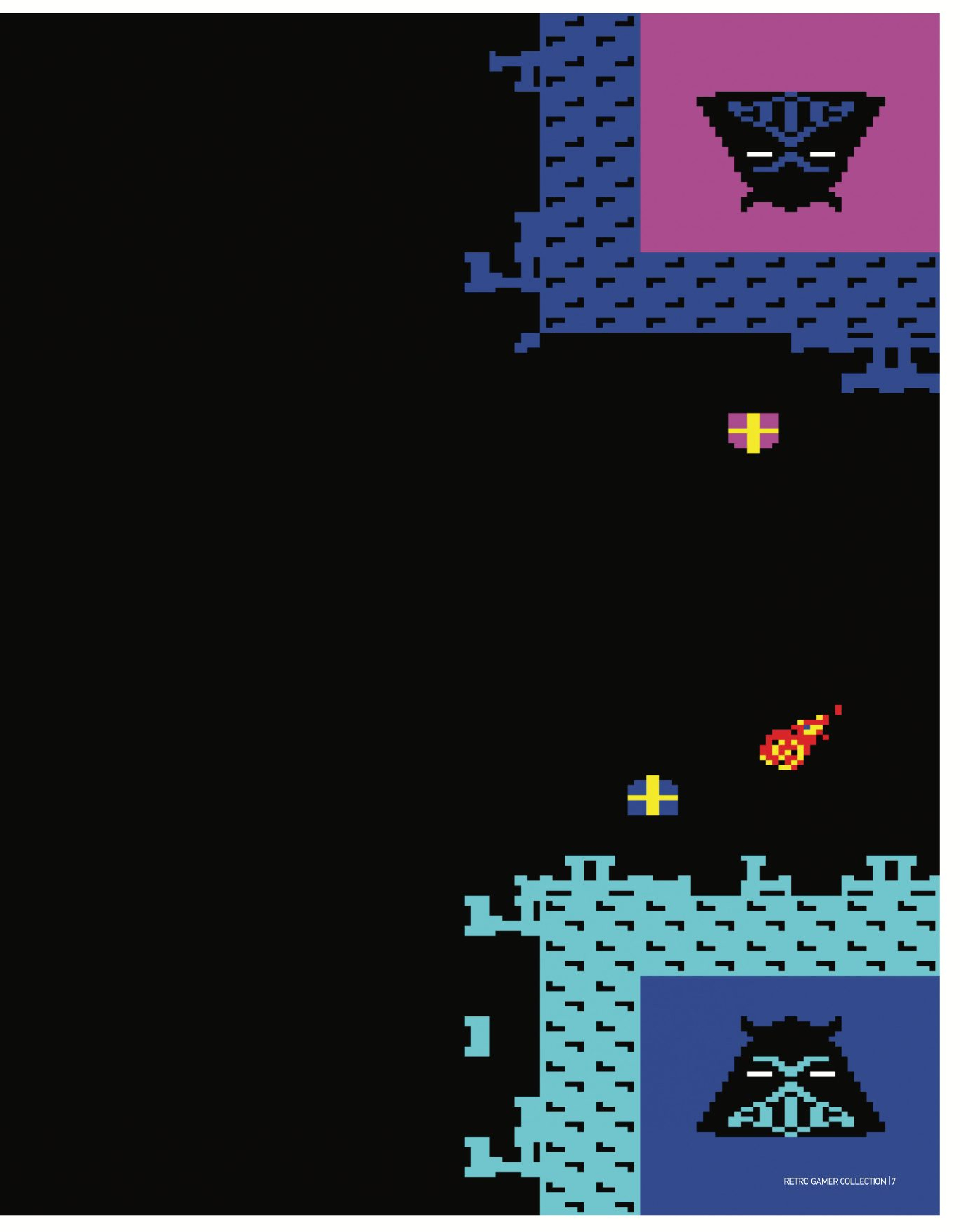
Graphiquement rudimentaire, *Warlords* est de ces jeux dont on comprend immédiatement le principe et dont on oublie en un instant les graphismes frustes pour s'éclater à se balancer furieusement des boules de feu à la tronche (accompagnées, la plupart du temps, d'insultes et d'éclats de rire).

Les jeux rétro n'ont pas besoin de graphismes pompeux pour accrocher les joueurs : ils ont juste besoin d'être amusants et accessibles. Atari l'avait parfaitement compris et si certains de ses vieux jeux d'arcade réussissent aujourd'hui encore à éclater de jeunes joueurs de 2019, plus habitués à des débauches esthétiques, c'est bien parce qu'ils procurent ces sensations simples et directes, universelles et intemporelles. *Fortnite* et consorts pourront-ils s'en targuer à leur tour, en 2057 ? On en doute, mauvaises langues que nous sommes. *

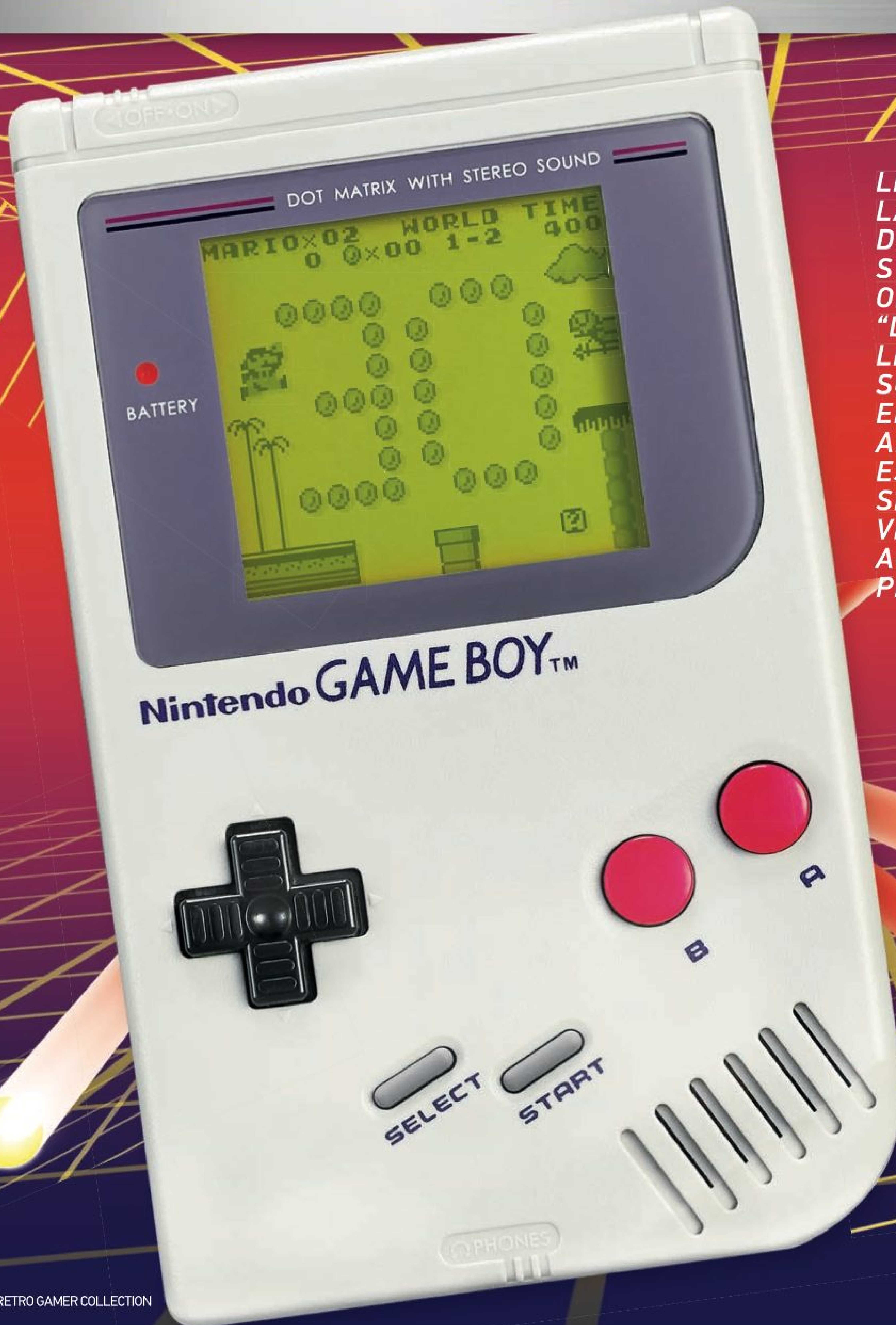




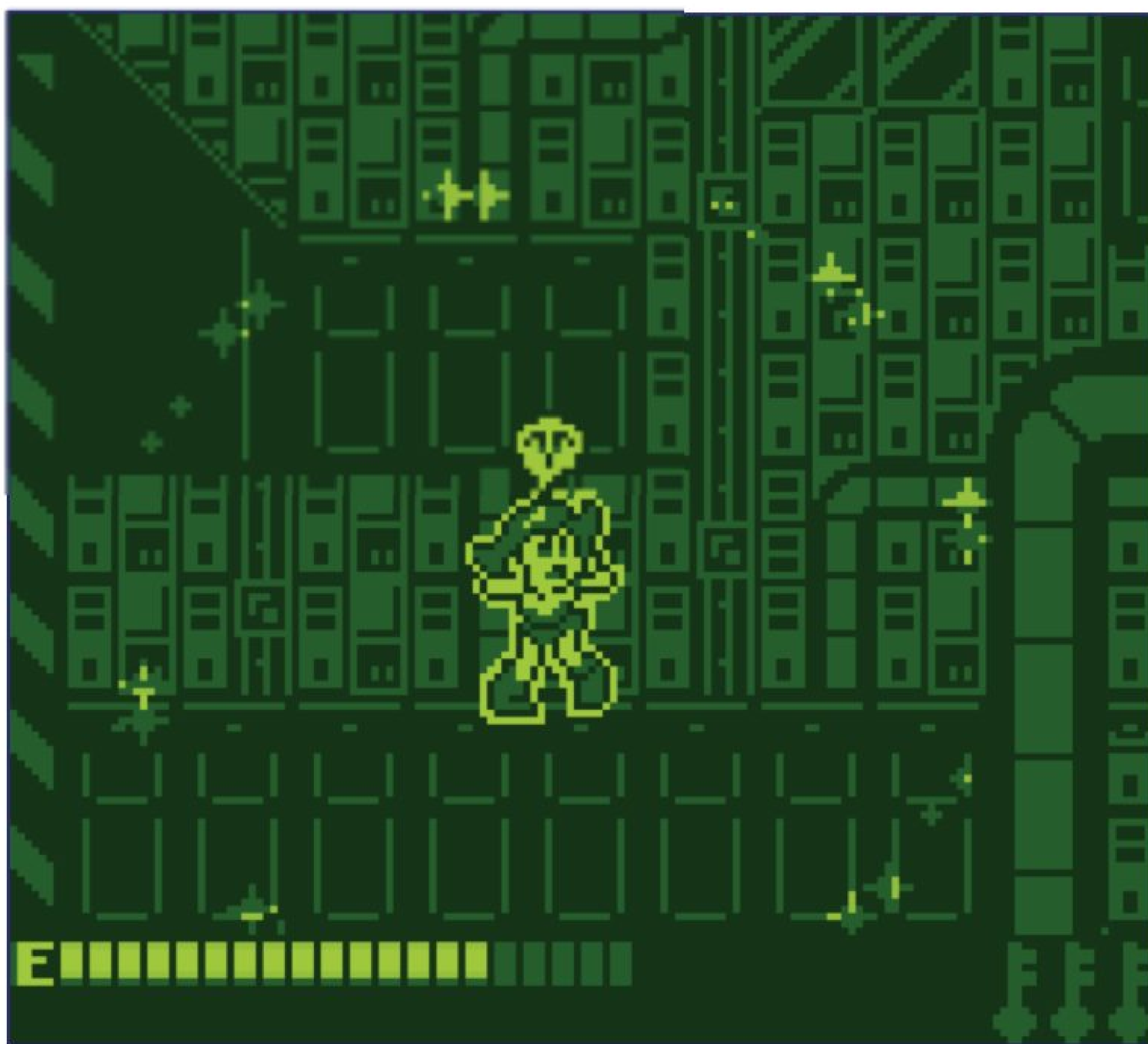




Les 30 ans du (ou de la) GAME BOY®



LE GAME BOY ? LA GAME BOY ? DEUX ÉCOLES S'AFFRONTENT (NOUS, ON EST DU CÔTÉ DU "LA"), CEPENDANT TOUT LE MONDE S'ACCORDE SUR UNE CHOSE : EN PLUS DE TRENTE ANS, LA GAME BOY EST DEVENUE NON SEULEMENT UNE ICÔNE VIDÉOLUDIQUE, MAIS AUSSI UN VÉRITABLE PHÉNOMÈNE CULTUREL…



» [Game Boy] *Avenging Spirit* est une des grandes raretés de la Game Boy très convoitées par les collectionneurs.





» [Game Boy] Les jeunes joueurs ont eu droit à tout un tas de jeux sous licence, sur Game Boy.

Quand le marché des consoles portables a pris son envol, à la fin des années 80/début des années 90, un des concurrents en lice avait déjà une grosse longueur d'avance sur ses adversaires en la matière. Les concepteurs de l'Atari Lynx s'échinaient à marier un processeur 6502 familier avec une technologie d'affichage relativement haut de gamme. En parallèle, Epyx étoffait la machine avec des options graphiques très arcade, comme le *sprite scaling*. De leur côté, Sega et NEC cherchaient à adapter leur hardware existant dans un environnement nomade, basant respectivement la Game Gear sur la Master System et la PC Engine GT sur la PC Engine. Ces différentes consoles semblent être nées d'une même idée : des machines conçues au service des jeux, offrant aux joueurs des expériences très proches de ce qu'ils connaissaient ailleurs et permettant aux développeurs d'exploiter des techniques bien rodées. Mais avec la Game Boy, Nintendo a abordé le sujet autrement en mettant le hardware au service du joueur.

Nintendo a considéré que la machine était elle-même plus importante que ses jeux, quitte à ce que ces derniers soient moins impressionnants. La Game Boy est le fruit de ce sacrifice – ou plutôt, de ce compromis. Quand les autres consoles portables arborent des écrans couleur, la Game Boy se contente de quatre niveaux de gris (ou de vert, sur l'écran d'origine). Les autres sont rétroéclairées, mais la console de Nintendo a besoin d'une bonne lumière ambiante pour qu'on y voie quelque chose. Nintendo opte même pour un processeur spécifique basé sur le Z80 plutôt que sur le 6502 de la NES, empêchant par là-même ses développeurs de réutiliser leur code. Mais qu'importe qu'on ne puisse pas jouer à *Super Mario Bros* sur Game Boy : Nintendo peut faire un nouveau *Mario* parfaitement taillé pour sa portable.

Bien sûr, la Game Boy ne plaît pas à tout le monde – y compris, dit-on, au sein même de Nintendo où la console est considérée avec scepticisme, avant son lancement. Même ceux qui écriront plus tard la grande histoire de la petite portable la regardaient avec méfiance, au premier contact.

"Je me rappelle qu'un copain de classe m'avait montré sa Game Boy", raconte Johan Kotlinski, auteur de l'outil audio *Little Sound DJ* sur Game Boy. "Je crois que c'était vers l'été 1991, vu qu'il jouait à *Blades Of Steel*. On était dehors, et avec le soleil, c'était assez difficile de voir grand-chose à l'écran. Bref, ça ne m'a pas vraiment emballé. Si vous vous rappelez, il y avait pas mal de concurrence, à l'époque. Il y avait le C64, la NES et même l'Amiga, et du côté des portables, la Lynx était bien plus attirante… et bien trop chère ! J'avais déjà *Tetris* sur cassette C64 et je ne voyais pas la Game Boy comme une amélioration, à ce moment. C'est sûr, les temps de chargement étaient bien plus rapides sur Game Boy, mais on était encore des gosses, avec plein de temps à perdre !"

Nintendo prend un risque… qui paye. "La Game Boy manquait de puissance, son écran n'était pas éclairé et avait des soucis de *ghosting*, mais tous ces défauts ont aussi joué en sa faveur : elle était très abordable", explique Jeremy Parish, auteur des vidéos et des livres de la série *Game Boy Works*. "La Game Boy était deux fois moins chère que la Lynx, et son autonomie était trois fois plus grande, avec moins de piles. Ça a évidemment plu aux parents, tout comme l'écran intégré ▶

LE MINI-MAKING OF DE...

PRINCE OF PERSIA

ED MAGNIN A PORTÉ LE GRAND CLASSIQUE DE JORDAN MECHNER SUR GAME BOY



Comment vous êtes-vous retrouvé à travailler sur la version Game Boy *Prince Of Persia*?
Un matin, mon boss a décidé de me basculer de la NES à la Game Boy. Et c'est la meilleure décision qu'il ait jamais prise! Pour moi, la Game Boy, c'était la liberté. Sur les salons, j'avais mon travail dans ma poche et je pouvais le facilement le montrer aux visiteurs sur le stand, sans rendez-vous. J'ai d'abord fait *Caesar's Palace*, puis *Prince Of Persia*.

Connaissiez-vous le jeu d'origine?
J'avais joué à la version PC, mais je savais que Jordan l'avait programmé sur Apple II, ce qui est d'autant plus impressionnant. J'ai beaucoup joué à la version PC pour être sûr que ma version Game Boy soit aussi bonne, voire meilleure!

Avez-vous eu votre mot à dire sur la taille de la cartouche, et vous a-t-elle posé souci?
Les éditeurs étaient des radins. Ils ne voulaient pas payer pour une plus grosse cartouche ou une pile pour copier la RAM sur la cartouche. Ç'aurait coûté un ou deux dollars, mais avec leur marge, ç'aurait augmenté le prix public du jeu de 5 ou 6 dollars. Il n'y a que Nintendo et peut-être un ou deux éditeurs qui aient sorti des jeux sur de plus grosses cartouches ou le *backup* mémoire, mais tous les autres ont dû se contenter de systèmes de mots de passe. Et sinon oui, c'était galère de tout faire rentrer dans une cartouche.

Plus tard, vous avez fait une autre version pour la Game Boy Color. Est-ce que ça a été plus facile?
Pas vraiment. En plus de la couleur, Nintendo voulait que les développeurs ajoutent des choses, donc on a ajouté un niveau d'entraînement. Vers la fin du développement, le Club Wario, la "police des couleurs de Nintendo", nous a demandé de mettre une teinte différente pour chaque niveau. On avait bossé dur pour que les niveaux du palais et du donjon soient beaux, et on a résisté. Lors d'une réunion avec Nintendo, on leur a demandé s'ils préféraient que ça soit joli ou que l'utilisation de la couleur soit évidente. Ils ont répondu qu'ils voulaient que les couleurs soient évidentes. Fin de la discussion. On a dû faire ce qu'ils voulaient, sinon, ils ne nous auraient pas laissés sortir le jeu.



▶ qui libérait la télévision. C'était un achat viable, même pour les familles qui possédaient déjà une console."

"Quand j'étais gosse, j'ai eu une Game Boy pour Noël", se souvient Mathew Boyle, grand fan de la console et propriétaire d'une enviable collection Game Boy d'environ 800 jeux. "Bien sûr, j'étais encore un peu trop jeune pour l'apprécier pleinement, mais je me rappelle que j'ai vidé des tas de piles en jouant à *Kirby's Dream Land*!"

La Game Boy a eu droit à bon nombre de bons jeux, mais un titre en particulier a éclipsé tous les autres et a su attirer des tas de joueurs sur ce support – y compris des utilisateurs qui n'avaient jamais touché de jeux vidéo.

"La première fois que j'ai vu une Game Boy, c'était chez mon cousin, qui en avait eu une à Noël", se rappelle Gaz Thomas, développeur indépendant qui a notamment signé *Owyn's Adventure* et contribué au développement d'*Hydroventure* et de *Stealth, Inc.* "Il nous a montré *Tetris*, à mon père et à moi. Je n'avais encore jamais vu de console, encore moins une console portable, et c'était très exotique, pour moi. Je n'avais que 5 ans à l'époque, mais j'ai compris le principe du jeu. Et j'étais emporté par la musique!"

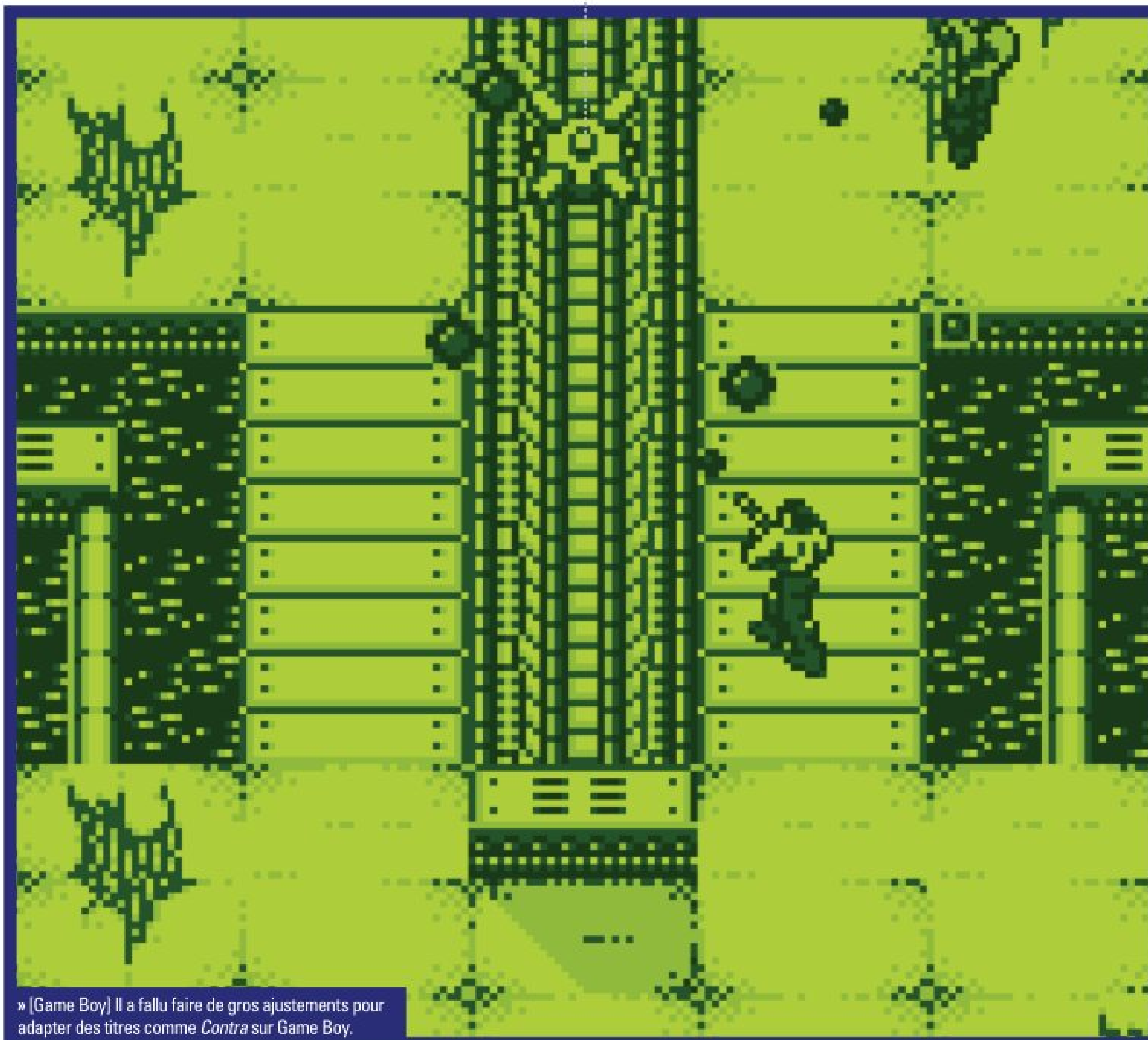
Tetris est de ces rares jeux que tout le monde comprend tout de suite, et il en devient d'autant plus attirant sur ce support nomade. Des tas de joueurs peuvent témoigner que leurs parents, voire leurs grands-parents, leur ont squatté leur Game Boy pour jouer à *Tetris*...



Si Sega et Sony ont su attirer un public plus mature vers le jeu vidéo dans les années 90, c'est bien la machine de Nintendo et sa *killer app* qui ont su rassembler les joueurs de tous horizons. "Ça a touché un plus large public que la NES, et Nintendo en a pris conscience dès le début", souligne Jeremy.

Parmi les premières publicités pour la Game Boy, certaines visaient déjà les adultes. *Tetris* était mis en avant, on expliquait que malgré son nom, la console n'était pas que pour les enfants, qu'elle était parfaite pour patienter dans un aéroport, etc. Nintendo communiquait dans des médias en dehors du jeu vidéo, dans des magazines comme GQ, à la télévision... Même la Première Dame de l'époque, Hillary Clinton, a avoué, dans une interview de 1993 dans *Time Magazine*, s'être acheté une Game Boy après avoir vu sa fille y jouer.

La Game Boy a aussi bénéficié d'une belle longue vie. Si elle a accueilli plus



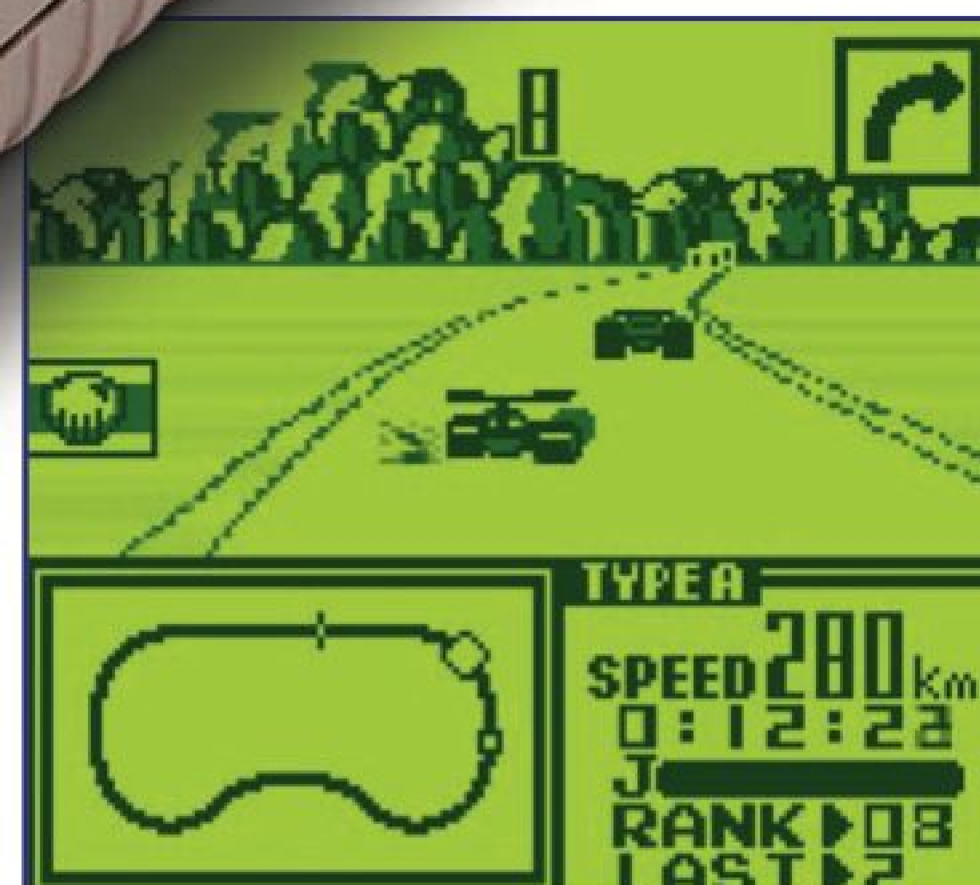
» [Game Boy] Il a fallu faire de gros ajustements pour adapter des titres comme *Contra* sur Game Boy.

» [Game Boy] Les *puzzle games* comme *Pipe Dream* marchent bien sur l'écran de la Game Boy, qui a tendance à flouter facilement.

de gros hits au cours de ses deux premières années qu'au fil de toutes les suivantes, plusieurs titres ont passé chaque année la barre du million de cartouches vendues. C'est d'autant plus remarquable que les utilisateurs n'ont pas acheté beaucoup de jeux : Nintendo a indiqué qu'en moyenne, le ratio est de 4,22 logiciels par console vendue (Game Boy et Game Boy Color), à comparer avec les 8,07 jeux par console vendue pour la NES et 7,72 pour la SNES. La Game Boy a aussi grandement bénéficié d'un énorme hit tardif, à savoir *Pokémon Rouge* et *Bleu*, les deux premiers volets de la saga, lancés en 1996 au Japon et qui ont poussé des tas de joueurs occidentaux à ressortir leur console du placard quand ils ont débarqué aux États-Unis et en Europe en 1998 et 1999.

Début 1998, la Game Boy est une console vieillissante (la Game Boy Color n'est pas encore là) et les regards du monde entier sont tournés vers les consoles de salon avec graphismes 3D. Malgré tout, grâce à son prix très abordable, son catalogue de jeux intemporels et l'absence de vrai concurrent sérieux, la console portable de Nintendo s'écoule encore à plus de 10 millions d'exemplaires au cours de l'année fiscale 1998. Quelques mois plus tard, la Game Boy Color débarque et relance les ventes. Si le nouveau modèle a droit à tout un tas de nouveaux titres exclusifs, de gros hits comme *Pokémon Or* et *Argent* ou *Dragon Warrior Monsters* restent compatibles avec l'ancienne version. Ce n'est que quand la Game Boy Advance sort en 2001 que sa grande sœur s'efface pour de bon.

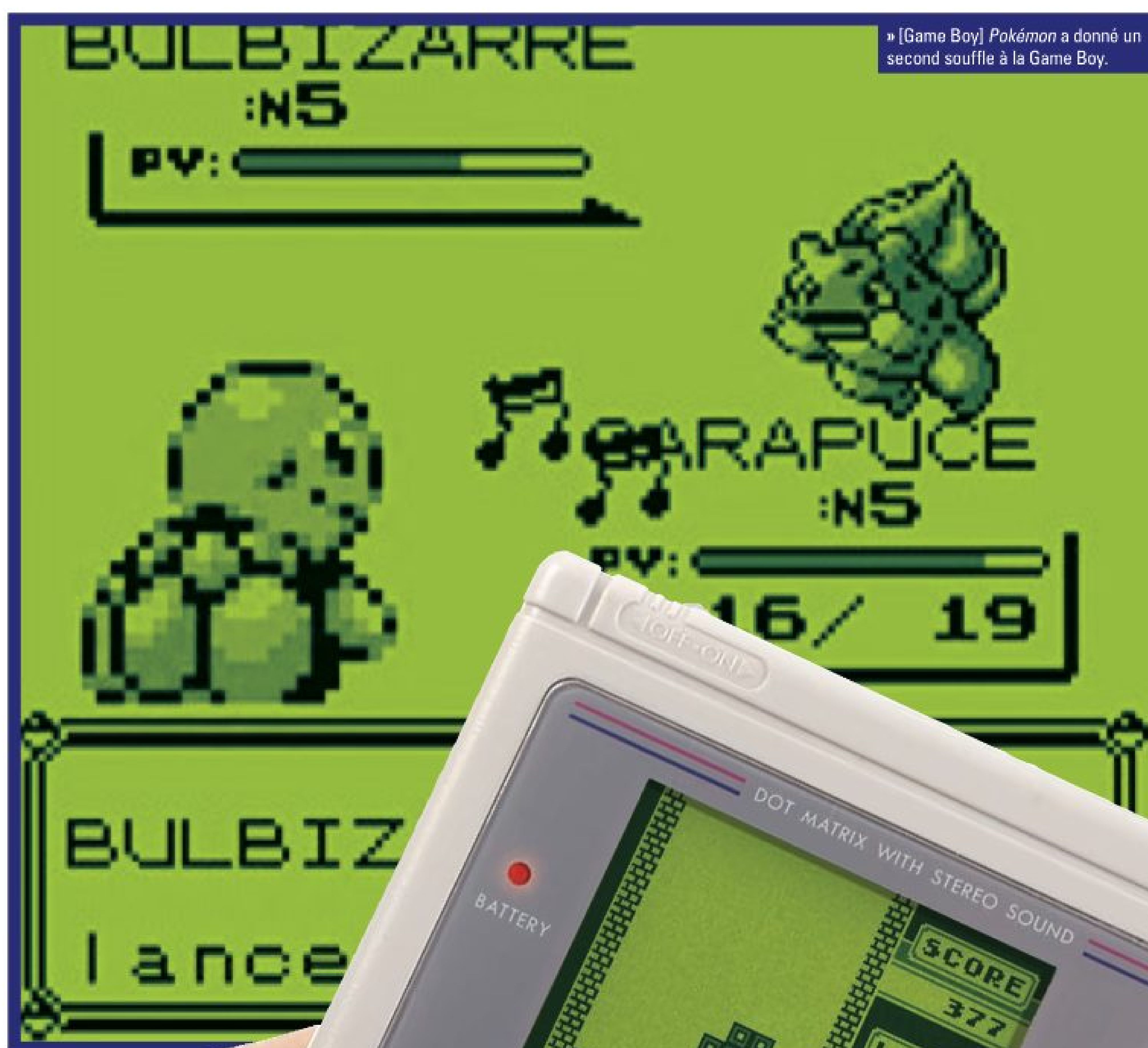
Cette pérennité a bien sûr joué dans le fait que la Game Boy soit entrée dans la culture populaire, mais pas seulement. Le hardware de la console de Nintendo lui a aussi conféré une véritable identité, ▶



» [Game Boy] Aussi génériques soient-ils, des titres comme *F-1 Race* se sont vendus à des millions d'exemplaires.



» [Game Boy] Généralement, les jeux produits par Shigeru Miyamoto ne passent pas inaperçus. *Mole Mania* est l'exception qui confirme la règle.



» [Game Boy] *Pokémon* a donné un second souffle à la Game Boy.



» [PC] *Owyn's Adventure* est le résultat d'une grosse envie de refaire des jeux dans le style de la Game Boy.





▶ un aspect et une convivialité que la concurrence n'a pas su égaler. Difficile de distinguer au premier coup d'œil un écran Lynx ou Game Gear de *Lemmings,* par exemple. Mais pour la Game Boy et son écran en niveau de vert ou de gris, aucune hésitation. La partie audio de la Game Boy est aussi très distincte, sans rien en commun avec la NES ou la SNES. Ces trois particularités et l'immense succès commercial de la plateforme ont fait de la Game Boy une véritable icône culturelle, reconnaissable par tous, y compris de ceux qui n'étaient pas là, il y a trente ans.

Quand Nintendo décide de relancer sa gamme *Game & Watch* sous la forme de porte-clés dans les années 90, elle lui donne la forme d'une Game Boy. La machine a aussi servi de modèle pour toutes sortes de produits, de la bouteille de shampooing au réveille-matin. Et si Nintendo abandonnera le format vertical avec la Game Boy Advance, des tas de consoles portables bas de gamme des années 90 imiteront le look de la Game Boy, comme la Mega Duck et la Supervision. Aujourd'hui encore, des machines comme la Playdate s'inspirent ostensiblement du design de la Game Boy.



» [Game Boy] Certains titres Game Boy abordent certaines licences connues avec originalité, comme les sections de shoot de *Super Mario Land*.

> "La Game Boy et le Spectrum tournent tous deux sous Z80, ça a clairement facilité les choses"
> Jas Austin

L'écran très limité de la machine en a aussi inspiré plus d'un, y compris Gaz, dont le jeu *Owyn's Adventure* reprend le style visuel de la Game Boy. Pourquoi donc? "Au début, *Owyn's Adventure* était un projet pour l'*Unofficial Game Boy Jam* de mon pote Jamie, qui m'a convaincu de laisser tomber un autre projet personnel pour me concentrer sur celui-ci", nous explique Gaz. "J'avais deux semaines pour en faire autant que possible, tant que le jeu se cantonnait aux quatre teintes de vert de la Game Boy. Dans ce délai, j'ai mis en place des mécaniques de jeu et un niveau vite torché. Mais je m'étais tellement pris au jeu que j'ai continué à travailler dessus."

Des manifestations comme la Game Boy Jam montrent que la console a toujours de fervents admirateurs, ce qu'un petit coup d'œil en direction de la scène indé vient confirmer. Dans la boutique en ligne de la Switch, vous croiserez par exemple des titres comme *Save Me, Mr Tako* ou *Awesome Pea,* qui arborent des palettes limitées directement empruntées à celles de la première Game Boy. Sur PC, des titres comme *Madcap Castle* ou *Squidlit* rendent eux aussi hommage à cet affichage reconnaissable entre mille, tandis que des jeux comme *Evoland 2* ou *PlataGO!* proposent du style de jeu rétro à la Game Boy. Au-delà des jeux, on trouve aussi des applications mobiles (*Retrospecs*, *Bitstagram*, *Retroboy*...) intégrant des filtres photo qui reproduisent le rendu de la Game Boy Camera. "Si l'esthétique Game Boy est si populaire dans la sphère indé, c'est pour plusieurs raisons", nous dit Gaz. "Il y a tout d'abord ce côté 'Madeleine de Proust', avec ces jeux amusants et faciles à comprendre de quand on était gosses. Ensuite, et je parle aussi pour ▶

LE MINI-MAKING OF... D'ALIEN 3

JAS AUSTIN NOUS RACONTE LA PETITE HISTOIRE DE SA RÉINTERPRÉTATION D'ALIEN 3...



Vous avez travaillé sur Spectrum avant de passer sur Game Boy. Le changement a-t-il été difficile?
Non, au contraire. La Game Boy et le Spectrum tournent tous deux sous Z80, ça a clairement facilité les choses. Ce qui était vraiment nouveau pour moi, c'était le support hardware – le scrolling et les sprites, par exemple.

Avez-vous pu voir le film *Alien 3* avant de vous lancer dans le développement?
Hélas non, mais l'équipe a eu droit à une projection privée un peu avant la sortie en salle. On a juste travaillé avec une copie du script.

N'avez-vous pas été tenté de faire un run-and-gun 2D classique, comme les autres versions du jeu?
Une vue de côté, c'était le choix de la facilité, mais on a voulu l'éviter. Mes précédents jeux étaient en vue de côté et je commençais à en avoir marre, alors j'ai milité pour qu'on fasse un jeu vu de dessus moins focalisé sur l'action pure. Et puis, j'avais le pressentiment que les autres versions d'*Alien 3* seraient des jeux d'action en scrolling horizontal et je me disais que la nôtre sortirait du lot si on faisait autrement.

Les ayant droit ont-ils interféré?
On n'a eu aucun retour ni aucune ingérence de la Fox sur le game design. Je crois qu'à l'époque, les studios de cinéma considéraient l'industrie du jeu vidéo comme négligeable. Par contre, tout visuel de grande taille représentant un acteur devait être validé par la Fox et la star en question.

Combien de temps vous a-t-il fallu et avez-vous rencontré des difficultés?
On a connu plus simple, comme développement. J'ai commencé avec un prototype rapide pour montrer la vue du dessus, mais on m'a écarté du projet pour travailler sur un autre titre, *Spider-Man 2*, je crois. La personne qui m'avait remplacé sur *Alien 3* a dû partir pour raisons de santé, et donc après avoir fini l'autre jeu, je suis revenu sur *Alien 3*. Le travail de mon collègue était inutilisable, pour moi, alors je suis revenu à mon code originel. Vu que le projet était en retard, on nous mettait pas mal la pression pour le finir vite. C'était dur, mais j'ai pu boucler le code en cinq semaines – ce qui était rapide, même pour l'époque.

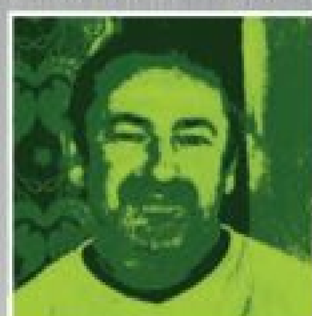


LE MINI-MAKING OF DE...

MONSTER MAX



JON RITMAN REVIENT SUR LA GENÈSE DE SON JEU GAMEBOY ISOMÉTRIQUE



Ça doit aider, de connaître le Z80, pour développer sur Game Boy ?

Ouais, enfin, c'est du Z80 émasculé ! Pas de registres d'échange, pas de registres d'index, pas d'instructions d'addition ou de soustraction 16-bits... C'était gérable, mais horrible !

Vous a-t-on spécifiquement demandé de faire un jeu isométrique à la *Head Over Heels*, ou est-ce votre propre choix ?

Je venais de terminer un outil de développement dont Rare s'est servi pour pas mal de jeux, mais à ce moment, je pensais qu'il n'y aurait que moi qui l'utiliserais. Il n'y avait pas de jeux isométriques sur Game Boy à cette époque, et je trouvais le challenge intéressant.

L'écran monochrome de la Game Boy est sans doute son plus gros point faible. Ça vous a gêné ?

Vu que le jeu isométrique sur Spectrum était aussi en monochrome, ça n'a rien changé pour moi. Le plus gros problème avec l'écran de la Game Boy, c'est qu'il n'y avait pas de vrai mode haute résolution, alors j'ai dû me dépatouiller pour en créer un avec des interrupteurs, afin de changer les modes quand le *raster* balaie l'écran.

Le jeu aurait-il mieux marché si les choses avaient été mieux gérées par l'éditeur ?

À quoi ça sert que *Monster Max* ait eu de très bonnes notes dans la presse, si le jeu sort presque un an plus tard ? Personne ne s'en souvient !

Est-il vrai que Nintendo a envisagé d'éditer *Monster Max* ?

N'en parlez pas, c'est la plus grosse erreur de toute ma carrière ! Oui, Nintendo s'y intéressait, mais on aurait dû refaire le personnage principal pour en faire une figure de l'écurie Nintendo. Je plaide coupable pour ce ratage. J'étais tellement fatigué, à l'époque...

N'avez-vous jamais envisagé de faire une version Game Boy de *Match Day* ?

Je ne crois pas qu'on aurait pu faire un jeu de foot qui me plaise sur Game Boy. J'y ai pensé, mais très brièvement.



▶ moi, c'est que ça facilite les choses pour les graphismes. Ça demande un peu de pratique pour se mettre dans le bon état d'esprit, mais une fois qu'on a bien assimilé le système à 4 couleurs, on apprend à aller à l'essentiel. En mettant trop de détails, ça devient brouillon et illisible. Il faut rester sobre : les joueurs comblent les trous."

Nombre de développeurs optent tout particulièrement pour les teintes de vert du premier écran, bien que beaucoup de joueurs aient connu les jeux Game Boy sur d'autres supports (Game Boy Pocket, Super Game Boy, Game Boy Color...) qui affichent les graphismes en niveaux de gris. Pour Gaz, la raison est purement nostalgique : "La première chose qui vienne à l'esprit, quand on parle de la Game Boy à ceux qui ont joué sur la console d'origine, c'est son écran vert", explique-t-il. "J'ai vu de grands jeux en quatre teintes, mais le vert me rappelle instantanément la première Game Boy."

Imiter le style d'affichage de la Game Boy ne signifie pas forcément qu'il faille lui rester fidèle en tout point. D'ailleurs, une des caractéristiques de l'écran de la Game Boy a tendance à être écartée : "Je crois que les développeurs ne courent pas après l'effet de flou de mouvement, car c'est un effet qui ne s'accorde pas avec tous les types de gameplay", souligne Gaz. "Un joueur qui n'a jamais joué à une vraie Game Boy pourrait même croire qu'il s'agit d'un bug ou d'un *glitch* !"

Si vous étiez là à l'époque, vous n'avez pas non plus oublié combien les sons de la Game Boy étaient eux aussi très populaires, et aujourd'hui encore, ils ont leurs ardents aficionados. Avec l'arrivée des *flashcards*, des programmes *homebrew* comme *Nanoloop* ou *LSDJ* (*Little Sound DJ*) ont permis à tout un chacun de transformer la console portable de son enfance en instrument de musique. "Les planètes étaient alignées pour que je me lance dans la conception de *LSDJ*", nous raconte Johan. "Deux ans plus tôt, je m'étais lancé dans la musique Amiga, et je cherchais quelque chose de nouveau. Ça faisait longtemps que je rêvais d'un outil de composition portable pour essayer et annoter des idées de musiques à la volée. Le choix du support a été plus opportuniste que délibéré : des amis à moi commençaient à programmer sur Game Boy Color, et j'ai trouvé l'idée marrante, en me disant qu'apprendre la programmation assembleur me servirait sur mon CV. Les programmes de musique Game Boy de l'époque étaient très limités, et j'ai donc voulu faire un bon programme de musique Game Boy. Ceci dit, je n'imaginais pas que quiconque s'en servirait !"

Bien des artistes du *chiptune* ont adopté le programme de Johan pour la composition sur Game Boy. "Les sons Game Boy ne sont pas extraordinaires, techniquement parlant, et ce qui les définit le mieux, c'est peut-être leur dynamique 4-bits limitée", explique-t-il. "Mais ça reste un assez bon système pour la musique : ses capacités sont bien équilibrées entre deux canaux d'ondes carrées, une *wave table* programmable et un générateur de bruit. Ça s'adapte

> "La première chose qui vienne à l'esprit, quand on parle de la Game Boy, c'est son écran vert"
> Gaz Thomas







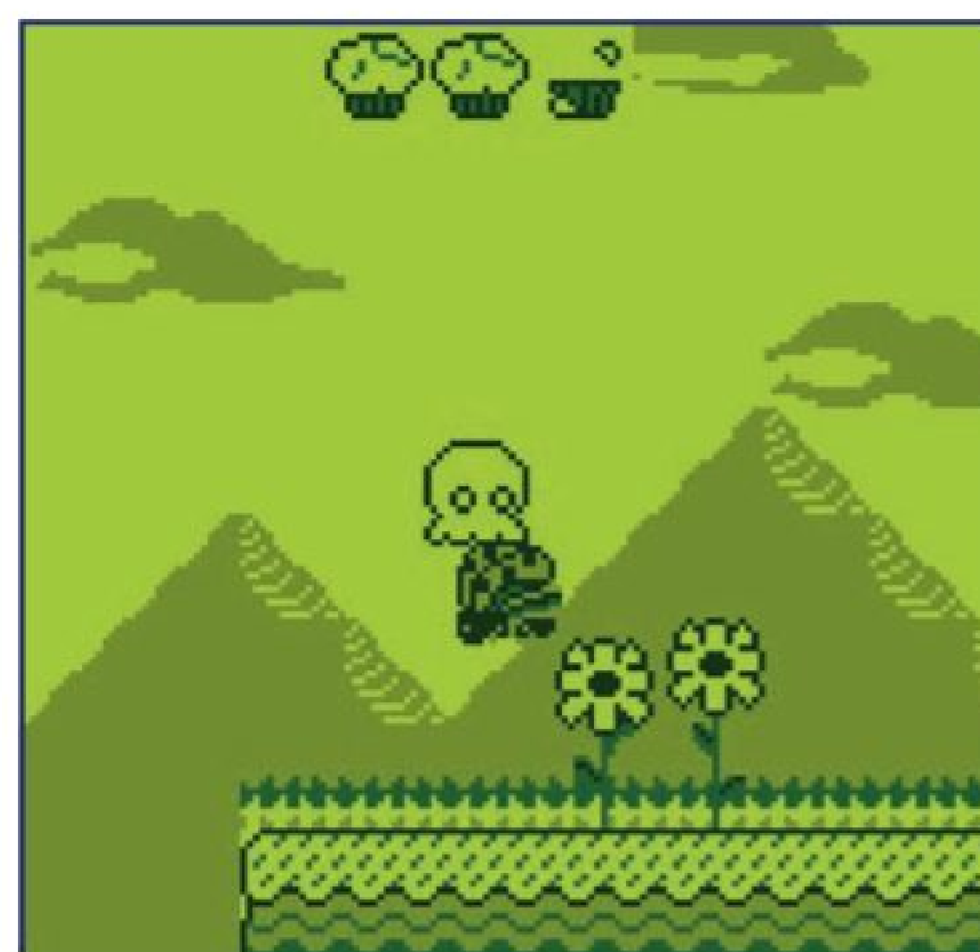
» [Game Boy] Mario a fait pas mal de figuration pour booster l'attrait de jeux plutôt génériques, comme *Tennis*.



» [Game Boy] La musique de *Tetris* est elle aussi entrée dans la culture populaire.



» [Game Boy] Des titres comme *X* démontrent qu'avec du talent en programmation, on peut repousser les limites de la machine.



» [PC] *Squidlit* va au bout du concept des jeux "à la Game Boy" en prenant en compte les restrictions de sprites et autres limitations.



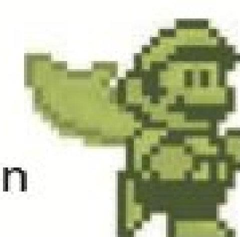
» [PC] Certains développeurs indépendants abordent différemment l'écran vert de la Game Boy, comme ici pour *Madcap Castle*.

à toutes sortes de genres musicaux. C'est facile à programmer, et la Game Boy a pas mal de RAM, de ROM et une puissance de calcul décente. On peut faire des folies du côté des *samples*, de la synthèse logicielle et même surenchérir avec des effets pour sculpter le son comme on le souhaite. Le port série est un chouette bonus, surtout pour les basses en ondes carrées qui sonnent magnifiquement sur de bonnes enceintes."

LSDJ est devenu un outil incontournable pour nombre de musiciens *chiptune*, dont Anamanaguchi, Toriena, Chipzel, DJ Scotch Egg ou Trash80. "N'oublions pas Covox, Lo-bat et Goto80, avec qui j'ai fait pas mal de prestations, à l'époque", ajoute Johan. Tout comme le style graphique, les sons Game Boy ont eux aussi retrouvé la route des jeux vidéo : Anamanaguchi a signé la bande-son du jeu *Scott Pilgrim*, Chipzel a composé les musiques de *Super Hexagon* et Toriena a contribué au récent *Team Sonic Racing*.

Si la machine a bien sûr eu un impact considérable sur la culture vidéoludique, la Game Boy, comme toutes les autres consoles, doit tout à ses jeux. Son catalogue a su autant attirer des joueurs expérimentés que des nouveaux venus. "Je suis un immense fan du jeu portable depuis la Game Boy Color et la Neo-Geo Pocket Color, et un grand défenseur de la DS et de la PSP", nous confie Jeremy. "J'ai donc voulu revenir aux racines du jeu nomade, à la première grande console portable. Et j'ai découvert à quel point son héritage est immense, encore aujourd'hui."

Il n'y a pas que la nostalgie qui attire vers le large catalogue de jeux de la Game Boy : on y trouve aussi plein de bonnes choses peu connues. "La Game Boy n'a pas eu droit à tellement d'attention, en dehors des gros titres, même aujourd'hui. C'est aussi ce qui m'a attiré. J'ai fait plein de découvertes, et c'est vraiment ce que je souhaitais, car j'étais passé à côté de la Game Boy pendant presque toute son exploitation commerciale. C'est une vraie chance pour moi de pouvoir revenir dessus et de découvrir des expériences ▶







LE MINI-MAKING OF DE...

DONKEY KONG LAND III

IAN MANDERS A PROGRAMMÉ LE TROISIÈME (ET MEILLEUR) VOLET DE LA SÉRIE DES DONKEY KONG LAND



Comment vous êtes-vous retrouvé en charge de la programmation de *Donkey Kong Land 3*?
Je suis entré chez Rare en 1994 pour travailler d'abord sur *Ken Griffey Jr's Winning Run* sur SNES. Ensuite, début 1996, on m'a affecté à *Donkey Kong Land 3*. C'était le même moteur de jeu que celui que Rob Harrison avait totalement conçu pour *Donkey Kong Land 2*, mais avec des tas de nouvelles options de gameplay, de nouveaux écrans de carte et des jeux-bonus.

Quels ont été les principaux défis à relever, en termes de programmation?
C'était un nouveau support, donc j'ai dû apprendre à gérer le nouveau processeur et les contraintes de la Game Boy, à savoir une vitesse moindre, moins de mémoire et le peu de place sur les cartouches. C'était intéressant, d'autant que j'aimais bien le principe des consoles portables. Depuis, j'ai d'ailleurs essentiellement développé sur des supports nomades, consoles portables et téléphones.

Les deux premiers *Donkey Kong Land* sont très proches de leurs grands frères sur SNES, mais *Donkey Kong Land 3* s'éloigne de *Donkey Kong Country 3*. C'est volontaire?
On ne nous a pas donné de directives précises, on nous a laissés nous débrouiller, en grande partie. L'attention se tournait plutôt vers les jeux Nintendo 64 en développement. On avait déjà une bonne base de travail, avec le moteur de jeu du précédent volet, et on a pu ajouter de nouvelles choses.

L'écran vert de la première Game Boy n'était pas terrible. Était-il possible d'améliorer la lisibilité avec des techniques de programmation?
Je pense que c'était surtout entre les mains du graphiste. Keri Gunn, qui a signé les graphismes de *Donkey Kong Land 3*, était un expert en la matière, donc le jeu était entre de bonnes mains.

Le premier *Donkey Kong Land* sur Game Boy s'est très bien vendu. Vous savez si c'est aussi le cas pour votre troisième volet ?
J'ai entendu dire que ça s'était écoulé à plus d'un million d'exemplaires, ce qui est plutôt génial pour moi – c'était seulement le deuxième jeu que je faisais!

▶ que j'avais ratées, quand elles sont sorties. Au fil de mes explorations, je me suis rendu compte qu'il y avait beaucoup de *puzzle games* sur Game Boy. Je me suis extasié devant des pépites comme *Adventures Of Lolo* ou *Toki Tori*, et je me suis aperçu que ce genre de titres étaient très courants et très populaires, surtout au Japon, sur les premiers ordinateurs."

Il est vrai que le catalogue Game Boy japonais est un peu une fenêtre donnant sur un monde de jeux nés sur PC-88, FM7 et consorts. Des tas de titres ont connu le même genre de migration. Les consommateurs étant en quête de jeux Game Boy simples et faciles à prendre en main, les développeurs se sont servis de ce support pour ressusciter de grands classiques sur ce marché. Des titres d'arcade comme *Mr Do!*, *Heiankyo Alien*, *Donkey Kong* ou de grands noms venus des microordinateurs comme *Lode Runner* ont ainsi investi la Game Boy.

Jeremy a également déniché des bijoux mésestimés : "*Mercenary Force* est par exemple un grand jeu, une sorte de shooter horizontal, où l'on contrôle un groupe de mercenaires dans le Japon féodal. *The Sword Of Hope*, développé par Kemco, reprend les principes des jeux MacVenture d'ICOM que le studio avait auparavant portés sur NES, en les combinant avec du RPG à la *Dragon Quest*. C'est très particulier et intéressant. J'aime bien *Balloon Fight*, aussi, et c'est quand je l'ai découvert que j'ai compris que *Balloon Kid* en était la suite. Depuis que je me suis lancé dans ce projet, je suis allé de bonne surprise en bonne surprise. Honnêtement, je crois que la Game Boy n'a pas eu toute l'attention qu'elle mérite."

Mathew est un inconditionnel de la console. Après *Kirby*, il est passé à *Super Mario Land* puis aux RPG comme *Pokémon* ou *Dragon Warrior Monster*. "Je collectionne les jeux Game Boy depuis que j'ai 11 ans", nous dit-il. "Je passais mes week-ends dans les brocantes et les boutiques rétro, avec mes amis. Honnêtement, c'est arrivé



» [SNES] L'écran de la Game Boy a certes son charme, mais les joueurs ont toujours cherché des solutions plus colorées, comme avec le Super Game Boy.



» Nintendo a beaucoup soutenu la Game Boy en éditant de très grosses franchises sur sa petite console portable.



» La collection Game Boy de Mathew Boyle a de quoi rendre vert de jalousie.

"Les jeux Game Boy sont très simples, très purs. Les graphismes ne peuvent pas tricher"

Mathew Boyle

presque par accident : au fur et à mesure que je grandissais avec la Game Boy et ses successeurs, je me suis retrouvé avec une confortable collection de jeux et j'en ai découvert d'autres avec l'émulation. Et puis je me suis mis à compléter ma collection… par souci d'économie. Les jeux SNES n'étaient pas donnés, mais on pouvait s'acheter des jeux Game Boy d'occasion, sans boîte, pour presque rien. Dans ces conditions, on peut prendre le risque de s'acheter une curiosité qu'on ne connaît pas. Ce n'est que lorsque j'ai déménagé au Danemark que j'ai décidé de viser le full set. J'ai complété ma collection de cartouches européennes voici quelques années – ça représente 467 cartouches – et l'an dernier, j'ai récupéré la centaine d'exclusivités américaines qui me manquaient. Je crois que j'ai aussi environ 200 titres exclusifs au Japon, donc je ne dois pas être très loin des 800 cartouches !"

Nous demandons à ce passionné pourquoi tant de joueurs reviennent au catalogue Game Boy. "Je crois sincèrement que c'est parce que les limites techniques de la machine font que l'accent est mis sur le gameplay. Les jeux Game Boy sont très simples, très purs. Les graphismes ne peuvent pas tricher. Les développeurs ne pouvaient pas se cacher derrière des visuels, ou même des couleurs. Toute l'expérience tourne autour du gameplay. Et puis, la Game Boy a aussi bénéficié du fait qu'elle est sortie à une époque où les jeux étaient encore immatures. Comme pour la scène indé actuelle, une petite équipe pouvait créer un jeu expérimental sans trop de risque. On peut confier certains jeux Game Boy à un gamin de six ans et le voir s'amuser. C'est tout à l'honneur des studios qui ont conçu ces titres."

La Game Boy n'a jamais été le fleuron de Nintendo, mais peut-être est-ce celle de ses consoles qui a eu la plus grande influence. Après tout, les parents qui jouaient à *Tetris* sur la Game Boy de leur enfant ne sont-ils pas le socle du marché du *casual gaming* actuel ? On ne serait d'ailleurs pas étonnés qu'ils jouent toujours à *Tetris*, aujourd'hui – sur leur smartphone. *Pokémon* est toujours l'une des plus grosses franchises de loisir au monde. Les consoles portables se sont imposées comme alternatives viables aux machines de salon, et Nintendo est toujours au premier rang de leur évolution constante. Les ventes de la DS ont dépassé celles de la Game Boy et la Switch n'a pas vraiment de concurrent…

Pour toutes ces raisons, on aime toujours autant la Game Boy.

S'il y a bien une leçon que la portable de Nintendo a su donner, c'est que si les machines puissantes font tourner la tête quelque temps, les meilleures, elles, restent à jamais dans les esprits. ★



» [Game Boy] Les versions Game Boy de *R-Type* méritent très largement le coup d'œil.

LE MINI-MAKING OF DE…

R-TYPE DX

BOB PAPE A RAVI TOUS LES FANS DE SHMUPS SUR GAME BOY…



Vous avez aussi signé la version ZX Spectrum de *R-Type*. On imagine que ça a joué pour la version Game Boy de *R-Type II*?
C'est Jas Austin qui a fait la version Game Boy du premier *R-Type*, mais il était ensuite pris par d'autres projets. J'étais disponible, j'avais programmé la version Spectrum, donc on a fait appel à moi. Je ne sais pas si on a proposé le projet à quelqu'un d'autre, avant, mais j'aime penser que mon nom était en haut de la liste !

Vous avez tous deux mis à jour vos *R-Type* respectifs pour *R-Type DX* sur Game Boy Color. Comment l'idée est-elle née ?
Argent facile. Dans les versions DX, les sprites et les fonds mono sont remplacés par des versions en couleur, et le troisième niveau de *R-Type II* a un arrière-plan tout neuf. On s'est rendu compte qu'il était facile de convertir un jeu Game Boy quatre teintes en jeu en couleur. Au point où la console aurait dû s'appeler la Game Boy Color(isée) !

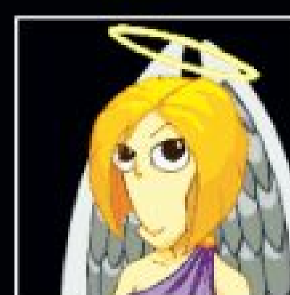
Outre les versions en couleur, *R-Type DX* inclut aussi les jeux monochromes d'origine, jouables sur Game Boy et Game Boy Color. Comment avez-vous fait ?
J'ai ajouté un bout de code aux versions Game Boy monochromes pour que le jeu vérifie s'il tourne sur Game Boy Color. Dans ce cas, les quatre premières couleurs de la palette Game Boy Color sont approximativement réglées sur celles de la Game Boy, avec une teinte jaunâtre. À part ça, c'est pratiquement identique à la version d'origine. Nintendo a demandé à ce qu'on modifie deux-trois petites choses, par exemple que le boss du premier niveau soit plus difficile à tuer.

Dans les crédits de *R-Type DX*, il y a ce message : "Pour Arch Stanton, Le Monde t'appartient." C'est de vous ?
Oui. Arch Stanton a eu un rôle important dans la scène finale du film *Le Bon, la Brute et le Truand*. Pour "Le monde t'appartient", c'est le thème qui motive les héros des deux versions de *Scarface*.

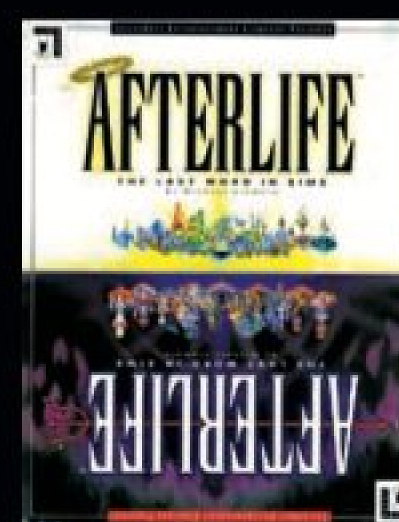


LE MAKING OF D'AFTERLIFE

Au sein du catalogue LucasArts, déjà éclectique et expérimental, un titre se distingue tout particulièrement. Tout droit sorti de l'imagination de Mike Stemmle, *Afterlife* est un *god-game* satirique pas comme les autres, une parodie des simulations à la *Sim City* et compagnie qui propose au joueur de créer le Paradis idéal… ou le parfait Enfer.







INFOS

- **» DÉVELOPPEUR :** LUCASARTS
- **» ÉDITEUR :** LUCASARTS
- **» SORTIE :** 1996
- **» SUPPORTS :** PC, MAC, LINUX
- **» GENRE :** SIMULATION

> **“LucasArts était un studio plutôt expérimental, à l'époque”**
> Mike Stemmle

Pas facile, d'être Démiurge. Après maints échecs, vous avez enfin réussi à trouver l'harmonie dans l'après-vie. Les saints et les pêcheurs affluent dans votre paradis de délices éternels ou d'infinies souffrances abjectes. Après mille années, bien des morts et quelques crédits bancaires, votre Après est enfin une machine bien huilée, un réseau complexe de véhicules karmiques, de châtiments, de récompenses, de centres d'entraînement surnaturels, et de bien d'autres choses, encore.

Pour limiter les coûts, vous n'avez pas oublié de former vos anges et démons. Mais ils sont désormais trop nombreux, malgré la peste qui décime actuellement le monde des vivants. Pendant que vous organisez tant bien que mal le nouvel arrivage d'âmes, les anges et les démons désœuvrés ne trouvent rien de mieux à faire que de s'entredéclarer la guerre. Les affres des combats déchirent le Paradis et l'Enfer. C'est l'hémorragie : les âmes – et pire encore, l'argent – désertent les lieux. Mais voici venir les Quatre Surfeurs de l'Apocalypse, invoqués pour achever les derniers vestiges de votre infructueuse entreprise. Vous êtes viré et renvoyé dans le néant.

Vous l'aurez compris : *Afterlife* n'est pas un *city-builder* comme les autres. Entre simulateur, *god-game* et satire sociale, le jeu est une curiosité, une excentricité, même selon les critères LucasArts.

“L'idée d'*Afterlife* me tournait dans le crâne depuis le jour où j'ai joué à *Sim City* pour la première fois”, nous confie Mike Stemmle, le concepteur d'*Afterlife*. “Mais je dois dire aussi que le concept d'une après-vie ‘organisée' entretient mon imagination depuis que j'ai lu *La Divine Comédie* de Dante.”

S'il voue un vrai culte à *SimCity 3000*, Mike trouve que les jeux du genre n'ont jamais atteint leur plein potentiel : “Pour les catastrophes, par exemple, je trouvais dommage que la plupart des jeux se cantonnent au ‘réalisme' de leurs mécaniques et n'osent pas partir en vrille. Il y a bien une invasion extraterrestre dans *SimCity*, mais ce n'est pas plus dingue que le reste. Dans *Afterlife*, vu qu'il n'y a pas la moindre contrainte dictée par le monde réel, j'ai pu laisser libre cours à mes plus vils instincts.”

BIEN GÉRER SON APRÈS-VIE

Des astuces utiles pour cartonner au Paradis et en Enfer…



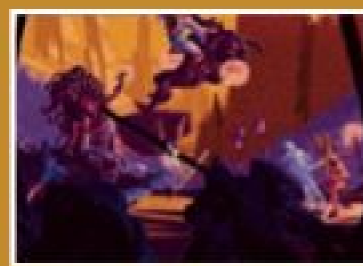
PAS DE PRÉCIPITATION

Il n'est pas facile de commencer à faire du profit, dans *Afterlife*. Il faut savoir être patient et ne construire que ce dont vous avez besoin de bâtiments, récompenses et punitions. Limitez au maximum les frais, surtout dans les premiers niveaux.



LE BON ÉQUILIBRE

Si le Paradis préfère la diversité et le brassage des zones, l'Enfer se doit d'être ennuyeux, donc optez pour de larges zones monochromes. En gérant bien vos structures, vous y gagnerez sensiblement sur le long terme.



ANGES ET DÉMONS

Vos premiers anges et démons sont tous importés, mais vous pouvez en entraîner dans les centres de formation. Faites en sorte qu'au moins 10% de vos employés soient importés, car trop de travailleurs faits-maison peuvent mener à l'oisiveté ou déclencher des émeutes – voire une guerre.



UNE OREILLE ATTENTIVE

Jasper et Aria sont certes un peu gonflants à se plaindre constamment, mais ça vaut le coup de les écouter, pour mieux comprendre les mécanismes des problèmes qu'ils soulèvent.



PLANIFICATION

Un OBME influent a des effets sur le développement spirituel et psychologique. Par exemple, si vous souhaitez bâtir un enfer, boostez le nombre de RUFistes, qui ne croient qu'en l'Enfer. En encourageant la luxure, vous ferez augmenter la population de la planète, populace vouée à finir en Enfer, majoritairement.



DE BONNES VIBRATIONS

Les bâtiments fournissent de bonnes ou de mauvaises vibrations. Les portails et les stations karmiques diffusent le mauvais type d'ondes dans chaque domaine, mais les ‘topias' et les structures de récompense sont de bonnes sources de mauvaises ondes en enfer, et de bonnes ondes au paradis.



FINANCES

Vos finances sont calculées sur la base du nombre total d'AMEs, multiplié par le taux d'AMEs. Au Paradis, vous devez payer des échéances majorées d'intérêts, mais en Enfer, il faut juste rembourser dans les 100 ans. Vous pouvez ainsi monter un système de Ponzi pour rembourser un prêt avec un autre…



QUESTION DE KARMA

Les PEAistes croient qu'ils visiteront les deux zones. Ils n'aiment pas les zones vertes et préfèrent les zones bleues – mieux vaut donc les installer près des portails, au Paradis. En Enfer, vu que les résidents doivent souffrir et marcher longtemps, éloignez au maximum les zones bleues des portails.

Le concept d'*Afterlife* n'est pas conventionnel, mais il n'a guère de mal à le faire accepter, après les succès d'*Indiana Jones And The Fate Of Atlantis* et de *Sam & Max : Hit The Road*. “LucasArts était un studio plutôt expérimental, à l'époque, et ça a facilité les choses”, souligne Mike. “J'ai pu lancer le projet avec juste une présentation vague sur cinq pages et un maigre budget.”

Aux commandes d'une petite équipe de 10 à 20 personnes, Mike tient la barre : “Je me suis beaucoup impliqué pendant tout le processus de



» [PC] De temps en temps, il se produit une catastrophe chez les vivants. Gare à l'afflux d'âmes qui en résulte.

développement. Je crois que c'est le dernier jeu sur lequel j'ai fait de la 'vraie' programmation, à mon grand dépit."

Les joueurs incarnent donc un Démiurge, une divinité locale à qui les Pouvoirs Qui Existent du coin confient le soin de créer un système équilibré de récompenses et de punitions éternelles pour les pêcheurs et les saints. Chaque recoin du jeu est tartiné de cet humour satirique si cher à Mike :

"Il faut y aller avec des pincettes, quand on s'attaque à la religion, en humour, et même le petit con arrogant de 20 ans et quelques que j'étais à l'époque savait qu'il n'était pas à la hauteur. Je voulais avant tout jouer avec les clichés de l'après-vie chrétienne pour mettre quelques baffes aux gens et aux idées qui m'agaçaient, à l'époque", explique-t-il.

Bien que le jeu se déchaîne sur les aspects les plus absurdes de la condition humaine, il réussit à ne pas tomber dans le négativisme, notamment grâce à la bande-son très 'humaniste' de Peter McConnell. Il est clairement expliqué que si la planète ressemble à la Terre, ce n'est pas la Terre, et que les créatures qui la peuplent croient en toutes sortes de religions fictives. Ces OBMEs (Organismes Biologiques Mûrs Éthiquement) ont tous une AME (Ardeur Mentale Éternelle). Certains croient au Paradis, d'autres à l'Enfer, d'autres encore à la réincarnation, ou à rien du tout.

» [PC] Si vous trichez trop, une station de combat spatiale qu'on a déjà croisée ailleurs vient détruire votre monde.

Le Démiurge démarre avec deux plans vides. Il lui faut d'abord ouvrir des portails pour laisser entrer les AMEs, puis construire un réseau de routes. Il lui faut garder un œil sur la planète des OBMEs en générant de façon équilibrée des récompenses et punitions, ceci en créant des zones pour les sept péchés capitaux (l'envie, l'avarice, la gourmandise, la paresse, l'orgueil, la luxure et la colère) et les sept grandes vertus (la foi, l'espérance, la charité, la justice, la prudence, la force et la tempérance). Des centres d'entraînement permettent de transformer des AMEs en anges ou en démons, pour aider à faire tourner la boutique.

"Comme vous devez vous en douter, l'Enfer est bien plus facile à concevoir, parce qu'on peut trouver des châtiments amusants par camions entiers", nous dit Mike. "Ceci dit, je me suis plus amusé à imaginer le Paradis, à la fois parce que c'était plus difficile et parce que j'avais moins l'impression de me goinfrer de malbouffe karmique."

Les zones de récompenses et de punitions se parent de superbes structures en *pixel art*. "Les graphistes se sont lâchés à fond", nous dit Mike. "Mais je n'ose pas imaginer d'où leur sont venues leurs inspirations !"

Kevin Evans, lui aussi grand fan de *SimCity*, a signé une partie des graphismes de l'Enfer et explique s'être inspiré des œuvres cauchemardesques de Howard Philip Lovecraft, de Clive Barker, de Francis Bacon, de Stanisław Szukalski, de H.R Giger et de Zdzislaw Beksinski. Pour lui, *Afterlife* est "le parfait exemple de ce que LucasArts faisait le mieux : faire confiance à ses développeurs pour les laisser faire ce qu'ils font le mieux." Il souligne aussi qu'*Afterlife* reste une des meilleures expériences de sa carrière longue de plus de 25 ans.

Chris Hockabout a rejoint l'équipe artistique du jeu après avoir terminé son travail sur *Big Sky Trooper* sur SNES. "On me donnait seulement de vagues indications, comme de dessiner une ville angélique qui illustre le vieil adage 'Combien d'anges peuvent danser sur une tête d'épingle ?'. Donc en gros, une ville bizarre, construite sur une tête d'épingle. Je couchais quelques croquis conceptuels, je gardais ceux que les chefs d'équipe préféraient, et je les dessinais sur *Photoshop*."

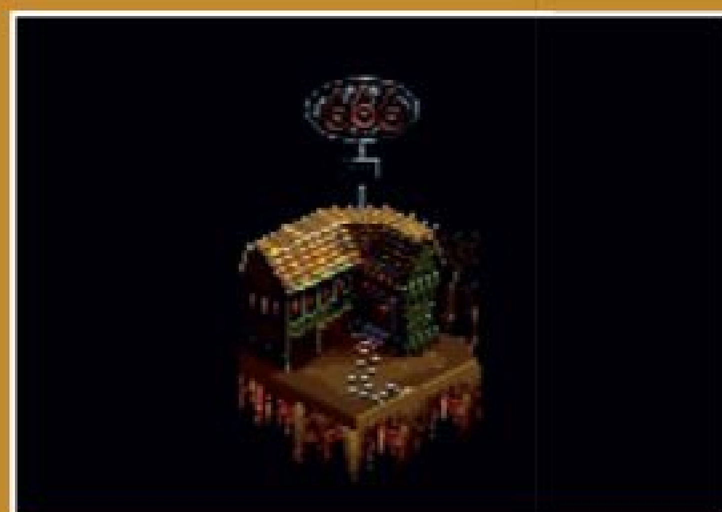
Afterlife paraît simple en surface, mais le jeu cache une vraie profondeur qui oblige à se creuser la tête. Par exemple,



» [PC] Le Paradis idéal accueille une population diversifiée d'âmes vertueuses, attirées par les anges faits-maison et importés.

LES SEPT PÉCHÉS CAPITAUX

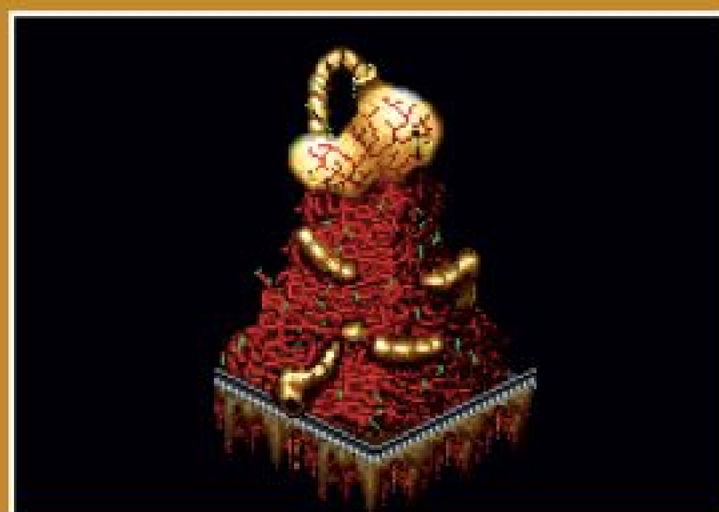
Châtiment! Expiation! Contrition!



LA PARESSE

LE CONGRÈS DES DAMNÉS

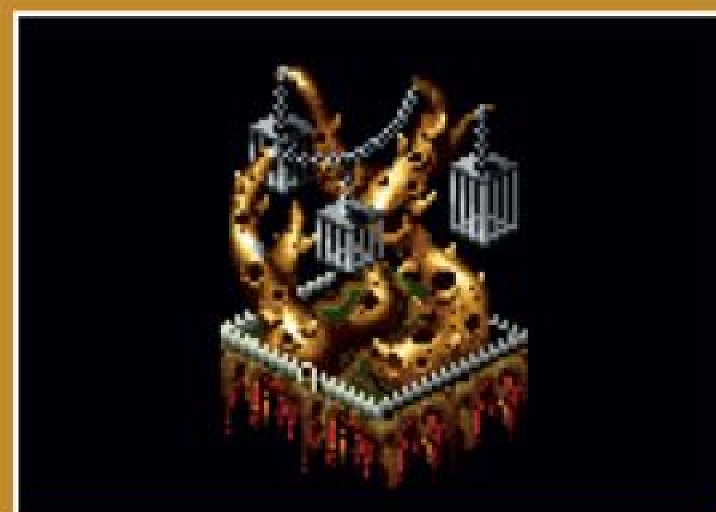
Il n'y a rien de pire qu'une convention assommante, et celle-ci bat tous les records d'ennui avec de l'aérobic sur charbons ardents et des conférences du genre "Optimiser son temps de pause quand on se fait éviscérer".



LA GOURMANDISE

LES INTESTINS DE L'ENFER

Les AMEs gourmandes sont cousues dans le tube digestif d'un archidémon, amateurs de plats épicés. Un tube relie leur bouche aux intestins d'une autre AME damnée. Façon *Human centipede*, oui.



L'ORGUEIL

LE ZOO

Les âmes arrogantes payent leurs présomptions en se faisant jeter dans des cages pour y être tourmentées et humiliées, sous le regard goguenard de visiteurs aussi stupides qu'irritants.



L'ENVIE

LE PUITS D'ESCHER

Les pêcheurs jaloux se retrouvent piégés dans un réseau de chambres de torture. Si une de ces AMEs a l'impression de plus souffrir que son voisin, elle peut demander à échanger leurs places.

les AMEs prêtes à se réincarner ont besoin d'une ancre karmique, connectée à des routes et des pistes karmiques, afin de pouvoir quitter l'après-vie. Elles voyagent bien sûr dans des véhicules karmiques, via des portails, qui flottent entre les deux mondes.

"On avait un système ridiculement compliqué pour suivre l'évolution des OBMEs sur la planète, basée sur la boucle des réincarnations", nous raconte Mike. "C'était un peu comme une simulation dans la simulation. Le plus difficile, si je me souviens bien, c'était de faire en sorte que le jeu se mette à jour selon le bon rythme, vu que la population passait de centaines d'individus à des centaines de milliards !"

Les joueurs ont des tas de graphiques et d'interfaces à disposition pour microgérer les différents aspects de leur après-vie. Heureusement, la courbe d'apprentissage est bien réglée et soutenue par une bonne dose d'humour. Le Démiurge a deux assistants, Jasper Wormsworth et Aria Goodhalo, respectivement démon et ange, aux relations forcément conflictuelles. Graham Annable a supervisé leurs animations : "Je venais de terminer *The Dig*, et je dois dire qu'*Afterlife* était très différent de tous nos autres projets de l'époque", nous dit-il. "Le plus difficile, ça a été de rester fidèle aux dessins préparatoires. Je me rappelle d'en avoir pas mal bavé pour définir les expressions. C'était compliqué de trouver la bonne



» [PC] Si les Quatre Surfeurs de l'Apocalypse débarquent, c'est que vous avez gravement foiré avec votre fric.

émotion, la bonne vibration."

Outre Jasper et Aria, le joueur peut aussi se pencher sur le cas de certaines AMEs spécifiques et en apprendre plus sur elles. Bien entendu, leur histoire est souvent surréaliste et délirante. T'klak'takliaktu, châtié pour sa gourmandise, se contente par exemple d'afficher son profil de drague en mettant en avant son avarice, sa libido galopante et sa haine des courses de vitesse. Klak'taklun'rk, de son côté, a commis le péché de colère et sa générosité envers les œuvres de charité n'a d'égal que sa propension à s'approprier le travail des autres. Même le menu de pause ne se prend pas au sérieux.

Quand le joueur-Démiurge perd trop d'argent, le jeu déclenche une catastrophe à la *Sim City* pendant laquelle les Quatre Surfeurs de l'Apocalypse déboulent pour tout détruire. Et si le joueur abuse des codes de triche, il est puni par l'arrivée de l'Étoile Noire qui vient démolir quelques bâtiments, pour l'exemple.

Si *Afterlife* a bénéficié d'un beau succès critique, Mike nous avoue cependant que le jeu a fait un bide commercial. "Même pour les jeux les plus expérimentaux, LucasArts espérait bien faire du bénéf'. Ils ont même voulu récupérer une part de mes royalties sur *Sam & Max* pour compenser ce raté."

Mike concède cependant qu'*Afterlife* était un titre de niche – un peu trop pour son bien. "Faire des jeux pour se faire plaisir, ce n'est pas ce qui se fait de mieux pour rallier un large public", nous dit-il. "Je crois qu'*Afterlife* était trop dingue pour attirer grand monde. Et puis, je crois qu'on aurait dû programmer tout ça en C++."

En créant une zone de 7 par 7 d'une manière spécifique, on déverrouille un *Easter Egg* qui expose l'opinion de Mike sur le sujet de l'après-vie. "Quand j'ai conçu *Afterlife*, j'étais encore croyant, et je voulais fusionner mon amour des bonnes histoires avec ma foi en l'existence d'un Créateur Divin. Et peu à peu, j'ai glissé vers l'athéisme intégral. J'aime toujours les bonnes histoires et je crois que de belles histoires peuvent changer le monde, même si je sais qu'au final, ce ne sont rien d'autre que des histoires. En ce moment, mon intérêt envers la spiritualité est au plus bas. En cette période de ma vie, je suis plutôt tourné vers le cosmos."

Si sa foi l'a quitté, il semblerait bien qu'en revanche, Mike ne se soit pas départi de son humour particulier…" *



LA LUXURE
ROBOTO

Les âmes lubriques se retrouvent piégées dans des corps mécaniques, privées du sens du toucher et de leur ouïe, errant pour l'éternité dans une ville remplie d'autres hédonistes subissant le même châtiment.



LA COLÈRE
ILLUMINATILAND

Les résidents d'Illuminatiland voient des conspirations et autres sources de paranoïa partout. Personne ne veut les écouter, jusqu'à ce qu'ils soient kidnappés par les hommes en noir et basculent dans la folie.



L'AVARICE
LA CHUTE DE LA BOURSE

Ici, on boursicote afin de gagner assez d'argent pour payer son ticket de sortie de l'Enfer. Mais ça finit toujours pareil : c'est le krach, on se jette du 58ème étage, mais on survit et on recommence…



DU MÊME DÉVELOPPEUR

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (CI-DESSUS)
SUPPORTS : DIVERS
ANNÉE : 1990

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
SUPPORTS : DIVERS
ANNÉE : 1992

SAM & MAX : HIT THE ROAD
SUPPORTS : DIVERS
ANNÉE : 1993



KINGSOFT

Fritz Schäfer, peu désireux de faire carrière dans le hamburger, nous raconte comment il est parti de McDonald's pour fonder un des plus célèbres éditeurs de jeux allemands… dans son salon !

Le nom de Fritz Schäfer ne vous dit peut-être rien, mais en Allemagne, il est une légende du jeu vidéo. Il a non seulement fait de sa petite société, Kingsoft, un des premiers grands acteurs européens du secteur, mais il a aussi participé à l'essor du jeu vidéo dans ce qui était encore l'Allemagne de l'Ouest.

Son aventure commence à la fin des années 70, alors que Fritz étudie l'ingénierie électrique à Rheinisch-Westfälische Technische Hochschule Aachen, une université technologique de Rhénanie du Nord-Westphalie où il apprend à programmer en Fortran. Avec l'argent qu'il se fait en travaillant à temps partiel chez McDonald's, il rachète pour une misère un Commodore PET 2001 d'occasion à un vendeur fauché.

À cette époque, le jeune programmeur est fasciné par l'intelligence artificielle, notamment dans les jeux de stratégie. Il envisage d'écrire un jeu d'échecs en BASIC sur PET 2001, mais se ravise : le langage BASIC est trop lent, aussi étudie-t-il l'assembleur 6502.

Il en ressort un jeu d'échecs baptisé *Boss*, graphiquement limité par les capacités modestes de la machine. Quand Commodore lance le VIC-20 en 1981, Fritz découvre que le nouvel ordinateur a le même processeur MOS 6502 et les 5 Ko de RAM statique du PET, mais une puce vidéo couleur plus polyvalente. Le succès commercial du VIC-20 donne des idées à Fritz : "Il n'y avait pas de jeux d'échecs sur cet ordinateur, à l'époque, et je me suis dit que c'était l'occasion de proposer *Boss* à d'autres gens", nous dit-il. Il fonde ainsi Kingsoft GmbH en 1982, uniquement pour pouvoir vendre le jeu par correspondance, via une annonce dans le magazine allemand *Chip*.

"Les choses ont vite bien démarré", se souvient Fritz. "Il y avait de la demande, et j'envoyais le jeu sur cassette ou sur disquette. On faisait tout de la maison : ma mère répondait au téléphone, et tout le processus de gestion des commandes était centralisé sur un meuble à chaussures."

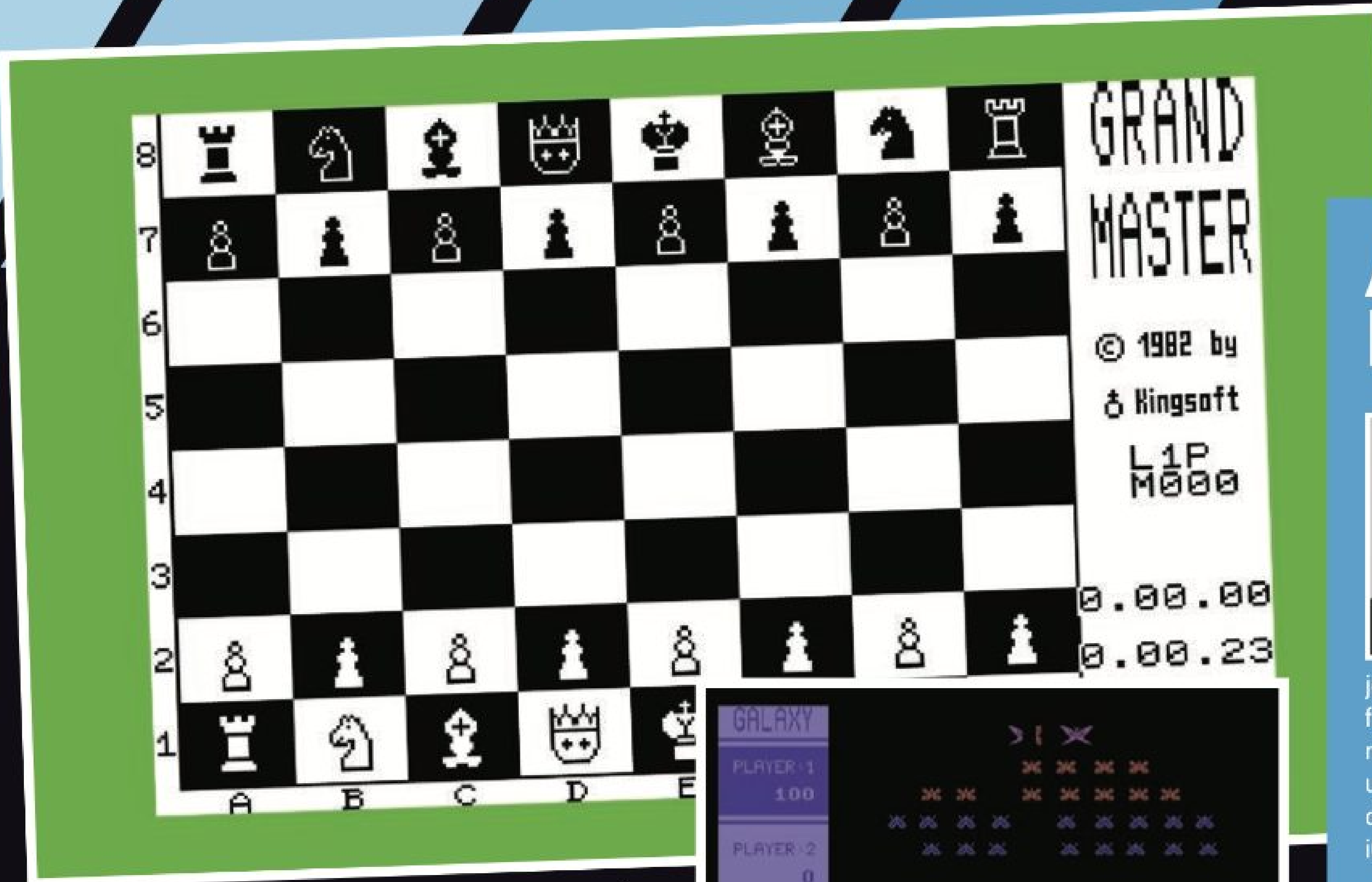
Peu après, la chance frappe à la porte de Fritz. Ses connaissances informatiques l'amènent à travailler avec une société du nom de Vobis, pour qui il traduit des manuels et anime des stands dans les salons informatiques. C'est au cours d'une de ces manifestations que Fritz trouve le courage d'approcher le champion d'échecs allemand Theo Schuster, venu affronter plusieurs jeux d'échecs sur ordinateur.



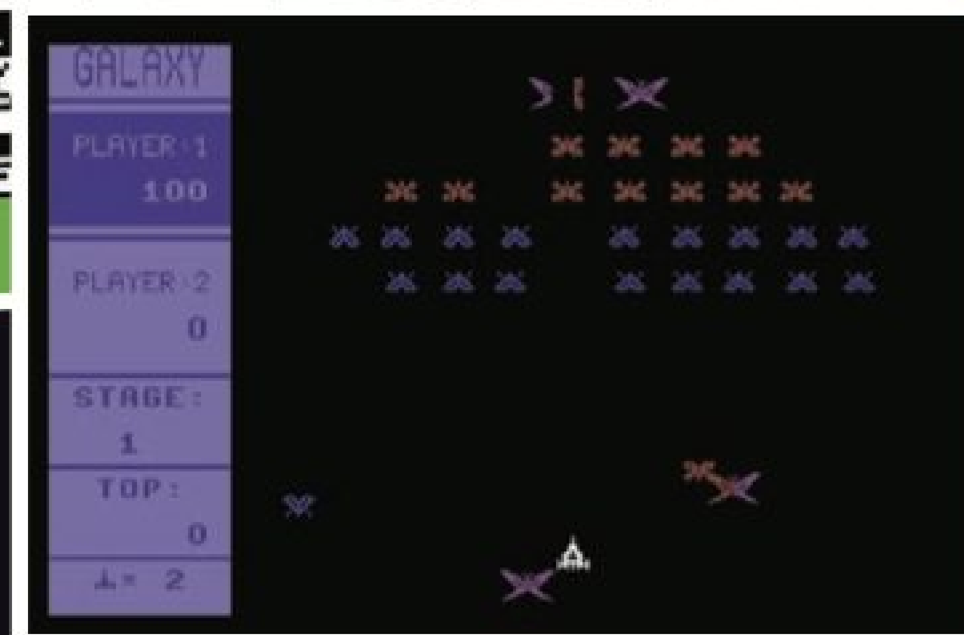
» [C64] Comme la version originale, *Space Pilot II* se base sur *Time Pilot* de Konami, mais avec des arrière-plans améliorés.



» L'aventure Kingsoft démarre quand Fritz Schäfer s'achète un Commodore PET d'occasion.



» [C64] *Grand Master* – qui s'appelait *Boss*, à l'origine –, est le titre qui a poussé Fritz Schäfer à fonder Kingsoft.



» [C64] *Fire Galaxy* est un shoot-'em-up plutôt décent, avec une musique de fond bien sympathique.

"Sur le conseil de Theo Lieven, un des patrons de Vobis, j'ai timidement demandé si je pouvais participer avec mon Commodore et *Boss*, et on m'y a gentiment autorisé", nous raconte-t-il. "Schuster prenait les jeux d'échecs informatiques très au sérieux et les battait facilement, mais il jouait très vite. Il a fait une erreur sur une attaque, sur *Boss*. Mon jeu a écarté la menace et a gagné des points dans le classement. Et finalement, Theo Schuster a abandonné la partie."

Fritz n'a évidemment pas manqué de relever le potentiel commercial de la situation. *Boss* est donc lancé sur Commodore 16, Commodore Plus/4 et Commodore 64. "On a rebaptisé le jeu *Grand Master* et on a signé un accord avec Audiogenic pour le vendre aussi en Angleterre", se souvient Fritz. "Kingsoft a commencé à grossir. Mes publicités ont attiré des programmeurs en herbe qui ont commencé à m'envoyer leurs projets. J'en ai décliné un grand nombre. Je les jugeais subjectivement."

Galaxy sera le deuxième titre de Kingsoft. Ce dérivé de *Galaga* a été programmé par Henrik Wening, qui avait déjà écrit un clone du célèbre jeu d'arcade sur Commodore PET. *Galaxy* sort en 1983, suivi par *Fire Galaxy* et *Space Pilot* (un autre jeu d'Henrik, cette fois basé sur *Time Pilot* de Konami).

En 1984, alors qu'Henrik produit *Zaga Mission* (un jeu à la *Zaxxon*), Udo Gertz rejoint à son tour l'écurie Kingsoft avec *Tom* et *Bongo* sur micros Commodore. Il enchaînera avec *Ghost Town* (conçu avec Peter Hartmann) en 1985, tandis qu'Henrik sort *Space Pilot II*. Dans le même temps, Jörg Dierks créé *Karate King* et *Bridgehead* et en 1986, Alexander Graf Von Der Schulenburg attire l'attention de Kingsoft avec son jeu d'aventure graphique, *Legende In Eis*.

Le succès est au rendez-vous. "Le marché a véritablement explosé", nous dit Fritz. "*Space Pilot* a été numéro un des ventes en Angleterre et nos simulations de jeux olympiques ont aussi très bien fonctionné." En effet, *Winter Olympiade* (ou *Winter Events*) et *Sommer-Olympiade* (*Summer Events*), conçus par Udo, sont rapidement devenus de grands classiques Commodore.

Kingsoft choisit de se focaliser sur le marché du Commodore 16 au lancement de la machine, en 1985. Là encore, la chance est avec Fritz : en Allemagne, le géant de la grande distribution Aldi achète de larges stocks de C16 pour inonder le marché. Et vu que Kingsoft règne sur le marché du logiciel C16, les ventes de jeux explosent.



» [C64] *Zaga* (aussi connu sous le nom de *Zaga Mission*) est un shooter d'arcade isométrique dans la veine de *Zaxxon*.

"Cet accord avec Aldi a été déterminant, pour nous", nous confirme Fritz.

Confiant dans la croissance de sa société, il décide d'ouvrir de vrais bureaux et un entrepôt à Aachen. "On a aussi développé notre activité de distribution, et nous sommes devenus distributeurs exclusifs pour de grosses chaînes comme Toys R Us et Vobis", explique-t-il.

Quand l'Amiga est lancé en 1987, Kingsoft bascule sur ce nouveau support, avec le shooter en scrolling vertical *Iridon*, de Jens Meggers et Thomas Sikora, mais aussi ▶

AVIS DE RECHERCHE



Fritz Schäfer

Après le rachat de Kingsoft par EA, Fritz a quitté la société pour se dédier à Ikarion Software jusqu'en 1998, trois ans avant que le studio ne ferme. Il s'est ensuite éloigné quelque temps du milieu du jeu vidéo pour revenir en 2011 sur le marché florissant des applications. N'ayant pas réussi à récupérer le nom Kingsoft auprès d'EA, il a fondé une nouvelle société, Shepps, qui a travaillé sur des titres comme *Busy Bags* et *Bottle Battle* sur iOS, Android et Mac.



Marc Oberhäuser

Il a quitté Kingsoft alors qu'il en était le directeur financier pour entrer chez Ikarion Software comme chef de projet, puis directeur général de 1999 jusqu'à la fermeture du studio en 2001. Il est ensuite devenu consultant freelance et producteur externe, et il a travaillé comme *senior game designer* chez Studio II Software de 2006 à 2009, sur *Sacred* et *Sacred 2*.



Norbert Beckers

Norbert est lui aussi parti chez Ikarion Software pour programmer le jeu de gestion de football *Hattrick!*, le premier gros succès commercial du studio. Il a aussi travaillé sur *Pinball Wizard 2000*, *Project Paradise*, *Demonworld*, *Zeppelin : Giants Of The Sky* et bien d'autres titres, jusqu'à la fermeture d'Ikarion. Comme Marc, Norbert est passé par Studio II Software, où il a participé à l'écriture de l'histoire et des textes de *Sacred 2 : Fallen Angel*.



CHRONO

1978 Fritz Schäfer s'achète un Commodore PET 2001 et apprend le code assembleur.

1981 Fritz programme le jeu d'échecs *Boss* (qui sera rebaptisé *Grand Master*).

1982 Fritz porte *Boss* sur VIC-20 et fonde Kingsoft GmbH pour le vendre.

1983 *Galaxy*, un clone de *Galaga*, est le premier titre de Kingsoft programmé en externe.

1984 Kingsoft se fait une place comme éditeur de jeux Commodore à petit prix.

1985 Commodore lance le C16 et Kingsoft devient un éditeur majeur sur ce support.

1986 Uli Hoeneß, directeur commercial du FC Bayern Munich, signe un partenariat avec Aldi et les ventes C16 explosent.

1987 Kingsoft ouvre de vrais bureaux.

Sortie de plusieurs titres sur Amiga, dont *Emerald Mine*.

1988 Kingsoft se concentre sur le marché Amiga, avec des titres comme *Excalibur*, *Corpio* et *Cybernauts*.

1989 Sortie de *Chipy*, un jeu à la *Tetris* dans la grande tradition des clones.

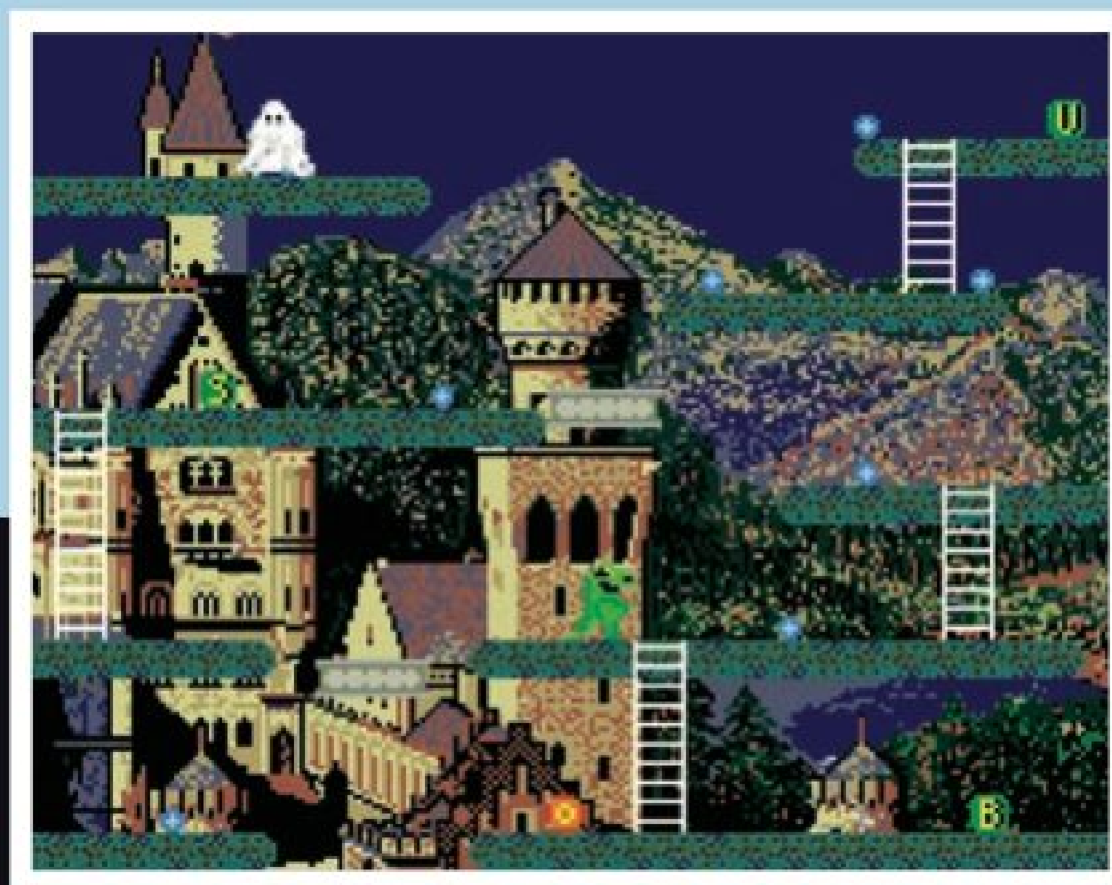
1991 *Hägar The Horrible* est le premier titre sous licence de Kingsoft.

1993 Kingsoft arrête l'édition de jeu pour se focaliser sur la distribution.

Fritz fonde le studio de développement Ikarion Software.

1994 Les revenus de Kingsoft se montent à 20 millions de Deutsch Marks.

1995 Electronic Arts rachète Kingsoft.



» [Amiga] *Mike The Magic Dragon* est un jeu de plateforme très classique. Peut-être un peu trop, d'ailleurs.

▶ *Fortress Underground*, *Soccer King*, le jeu de plateforme *Mike : The Magic Dragon* et le shooter *Typhoon*. *Pinball Wizard* se vend tout particulièrement bien et Fritz souligne qu'*Emerald Mine* a également été un gros hit. Ce clone de *Boulder Dash*, sorti en gamme budget, aligne pas moins de 100 niveaux de jeu (dont 20 pour deux joueurs) et s'est imposé comme un classique de l'Amiga.

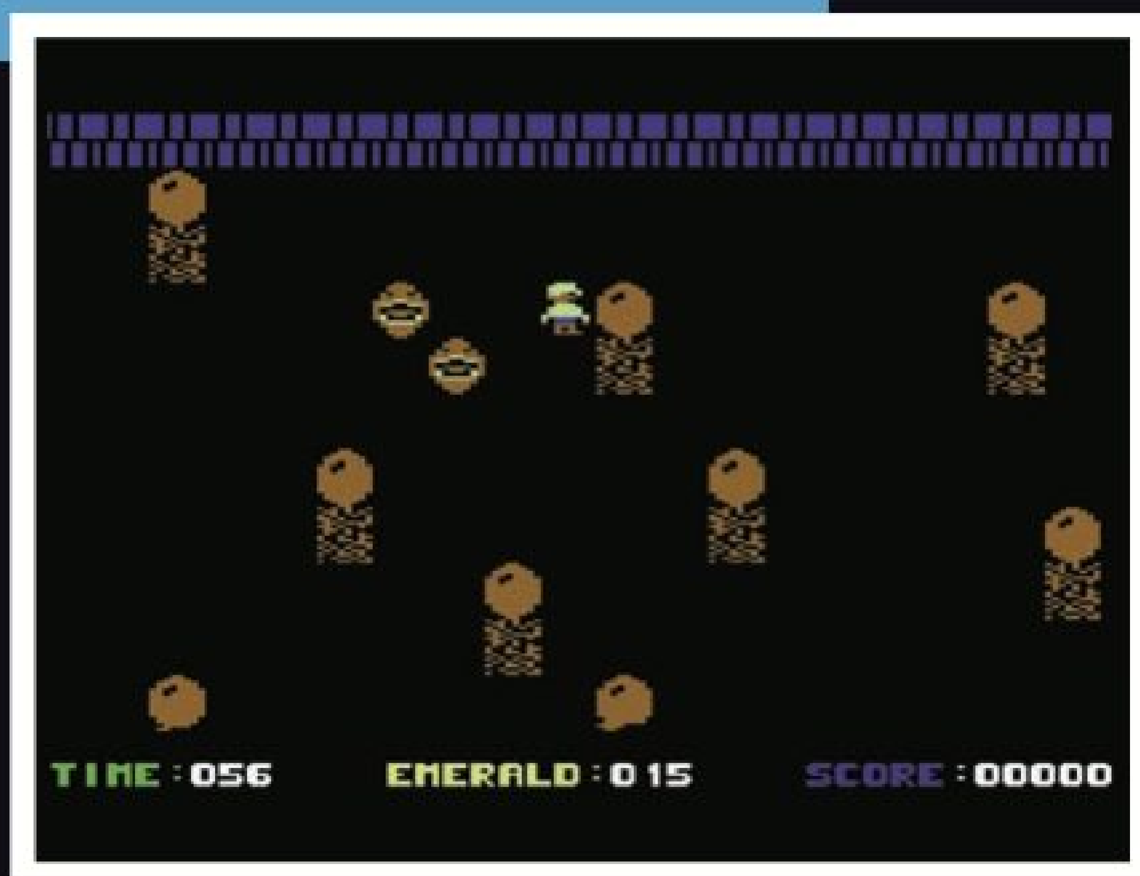
Fritz a également eu de grands espoirs pour *Hägar The Horrible*, le premier jeu sous licence de Kingsoft. Sorti en 1991, ce titre basé sur le *comics strip* américain connu en France sous le titre de *Hägar Dünor* est un titre de plateforme très classique. Le jeu n'est cependant sorti qu'en Allemagne : "*Hägar The Horrible* aurait dû être un hit", regrette Fritz. "Malheureusement, il y a eu des problèmes avec le programmeur et le résultat n'a pas été à la hauteur des espérances."

À cette époque, Kingsoft s'est taillé une belle réputation et si la société est devenue un des acteurs majeurs de l'édition de jeux en Allemagne, l'entreprise reste de taille humaine : Marc Oberhäuser, comptable de la société, se souvient qu'en 1991, Kingsoft ne comptait que six employés à plein temps, deux commerciaux et trois ou quatre à temp partiel.

Marc, qui rêvait de travailler dans le jeu vidéo depuis le milieu des années 80, est entré chez Kingsfot à l'époque où la société se prépare à des changements : "L'âge d'or de Commodore était passé, mais les coûts de développement étaient encore bas, sur la part de marché que couvrait Kingsoft", nous explique Marc. "Mais ça a changé avec le passage sur PC. L'époque où l'on pouvait faire un jeu pour moins de 20.000 Deutsch Marks était presque révolue."

Si les ventes européennes sont encore bonnes, notamment pour *Emerald Mine*, *Space Pilot* et *Bongo*, les chiffres commencent à baisser. Sorti en 1992, *Locomotion* est un puzzle-game plutôt charmant, mais dont les ventes ont été décevantes, comme nous le confirme Fritz : "Kingsoft était connue pour ses jeux à petit prix, c'était un peu le Mastertronic allemand, si vous voulez. On avait un accord exclusif avec Toys R Us, leurs rayons débordaient de jeux Kingsoft. Mais avec la mort lente des machines Commodore, les ventes de Toys R Us ont aussi décliné. Ils avaient des droits de retour à 100 % : à la fin de la journée, tous les jeux Commodore invendus nous étaient retournés."

Les derniers jeux développés par Kingsoft affichent donc de bien piètres chiffres de vente : "*EON*, *Die Prüfung* (tous deux sur C64), *Balance* (PC), *Locomotion* (Atari ST), *Paramax* et *Missiles over Xerion* (tous deux



» [Amiga] *Pinball Wizard* est un titre multijoueur à quatre qui fait aussi la promotion de *Mike The Magic Dragon*, de façon assez particulière...

DANS L'ADN DE KINGSOFT



DE LA PROGRAMMATION MAISON

Après les premières années d'activité au sein de la maison des parents de Fritz Schäfer, Kingsoft ouvre en 1987 des bureaux et un entrepôt à Aachen, près de la frontière belge. Fritz a écrit son jeu d'échecs *Grand Master* chez lui, comme nombre de développeurs externes de Kingsoft l'ont fait pour leurs propres titres.



UNE RÉUSSITE TEUTONNE

S'il y a eu quelques moments difficiles économiquement – notamment après l'emménagement à cause des loyers, des salaires et des coûts de distribution –, Fritz Schäfer a su transformer une petite société fondée presque par accident en acteur majeur de l'industrie du jeu vidéo en Allemagne.



» [Amiga] Dans le puzzle-game *Locomotion*, développé par Prestige, le joueur doit modifier les voies ferrées pour que les trains passent sans encombre.



» [Amiga] *Hägar The Horrible* est un jeu de plateforme rigolo avec huit grands niveaux de jeu pleins d'ennemis et de trucs à récupérer.

sur Amiga) ont été bien notés par la critique, mais je ne pense pas qu'on en ait vendu plus de 500 exemplaires pour chaque titre", nous dit Marc. "Si je me souviens bien, on n'a même vendu que trois exemplaires de la version Atari ST de *Locomotion*. Quand le jeu est sorti, en 1993 ou 1994, le marché de l'Atari ST était complètement mort."

La société peine à se maintenir à flot : "Les jeux PC sont devenus très coûteux à produire", poursuit Marc. "À l'époque du Commodore, on pouvait compenser un ou deux flops, mais ça devenait difficile avec de tels budgets."

Kingsoft peine à attirer de nouveaux talents : "Quand je suis arrivé chez Kingsoft, j'avais une pile d'un mètre de haut sur mon bureau, avec des courriers et des démos de petits développeurs qui cherchaient un éditeur", se souvient Norbert Beckers, directeur du développement. "Mon poste avait été vacant pendant près d'un an, pendant lesquels rien n'avait été produit ou publié. J'ai dû tout reprendre de zéro."

Bien qu'inexpérimenté en la matière, Norbert doit imaginer des concepts de jeu, diriger les projets, tester les jeux, gérer les relations avec la presse, rédiger les manuels, superviser la production, participer aux tournées de presse, créer les publicités, organiser les salons…

"Ce fut une époque intéressante", nous dit-il. "J'ai énormément appris."

Comprenant que les joueurs ne seraient pas prêts à payer des jeux estampillés Kingsoft au prix fort, Fritz fonde une nouvelle entité d'édition du nom d'Ikarion Software pour produire des jeux PC et Amiga à prix fort. Kingsoft se concentre alors exclusivement sur la distribution.

Peu après, Electronic Arts rachète Kingsoft. "EA avait besoin du réseau de distribution", explique Marc. "Le département développement de Kingsoft ne les intéressait pas du tout, et ils n'ont vendu aucune compilation de jeux Kingsoft ou exploité la moindre de nos propriétés intellectuelles."

C'est le début de la fin, pour Kingsoft. Un an plus tard, en 1995, Fritz Schäfer part pour se dédier totalement à Ikarion. Mais auparavant, il a tout de même réussi à passer du statut de petit développeur en chambre à celui d'éditeur et de distributeur majeur sur le marché allemand, entre 1982 et 1995. *



DES MICROORDINATEURS COMMODORE

Les micros Commodore étaient très populaires en Allemagne, aussi est-il logique que Kingsoft ait ciblé ces machines. "Si vous vouliez les meilleurs jeux, vous deviez avoir un Commodore", nous dit Marc Oberhäuser. "Sinclair, Schneider et Atari se partageaient les miettes."



DES CLONES

Beaucoup des premiers titres Kingsoft "empruntent" leur concept à d'autres jeux du moment, mais cette stratégie a permis à la société de partir sur des fondations financières solides. "Au début des années 90, on a essayé de davantage se concentrer sur des contenus plus originaux, comme *Hägar The Horrible* ou *Locomotion*, mais ça n'a pas marché, commercialement", souligne Norbert Beckers.



DES PETITS PRIX

Kingsoft visait tout particulièrement le marché des jeux budget et vendait ses titres à petit prix, généralement deux fois moins que les prix affichés par les concurrents de l'époque. Plus tard, la société n'a pas su se débarrasser de cette image "budget", contrairement à Codemasters, par exemple, qui a su effectuer cette transition.



LE PUR MOMENT…

StreetFighter III : Third Strike

» **SUPPORT** : ARCADE » **SORTIE** : 1999 » **DÉVELOPPEUR** : CAPCOM

Dans le monde merveilleux des mécaniques risque/récompense chères au jeu vidéo, le système de parade de *Street Fighter III* est une leçon à part entière. Son exécution est tout simplement parfaite, une option défensive "tout ou rien" grandiloquente qui permet de s'échapper de la pire des situations ou même de renverser le cours du match avec des commandes parfaitement exécutées. La commande en question est elle-même un trait de génie : la plupart des jeux de combat qui ont précédé nous ont conditionnés à aller dans la direction opposée à l'adversaire pour éviter les dégâts, mais Capcom a choisi ici de faire exactement le contraire pour se défendre – pour le meilleur.

La première parade réussie est souvent un coup du hasard, étant donné la simplicité du système. Mais quiconque prend le temps d'apprendre comment ça fonctionne se voit vite récompensé en enchaînant les parades intentionnelles pour, par exemple, éviter de s'en prendre plein la tronche avec une attaque spéciale *EX multihit,* voire un *Super* dans son intégralité. C'est terriblement gratifiant, et ce n'est qu'une des raisons qui font de *Third Strike* un des plus grands jeux de combat de tous les temps. *



RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI !!!

T'es relou, Gill !



Gill, le dernier boss de *Third Strike*, a la réputation d'être une grosse brute. Ce n'est pas très original, mais bon. Ne fêtez pas trop vite votre victoire après l'avoir battu : si sa barre de *Super* est pleine quand il tombe, Gill peut (et va) s'en servir pour ressusciter et réduire tous vos efforts à néant. Mieux vaut donc attendre qu'il déclenche son *Super* avant de l'achever.

Triple menace



Chaque combattant dispose de trois *Super Arts* différents. Vous ne pouvez en choisir que deux à chaque combat. Suivant le pouvoir, la taille de la jauge et le stock maximal peuvent aussi varier : des coups rapides comme le *Corkscrew Blow* de Dudley charge vite et peut être déclenché à répétition, tandis qu'une attaque lourde comme le *Seichusen Godanzuki* de Makoto n'a qu'une seule et unique grande barre à remplir.

L'homme-mystère



Mais qui est Q ? Et où a-t-il trouvé ce chouette chapeau ? *Third Strike* ne répond à aucune de ces questions cruciales, mais si vous assurez en mode Arcade en ne perdant aucun round, en balançant une bonne poignée de *perfects* et de *super finishes*, tout en maintenant un *grade* respectable, il apparaîtra en tant que huitième adversaire.

Libère la bête



Impossible d'évoquer les grands moments *SFIII* sans parler de ce combat légendaire connu sous le nom d'*Evo Moment 37*. Daigo '*The Beast*' Umehara a réussi à sortir une suite de 15 parades réussies pour voler la victoire au dernier moment à Justin Wong, lors d'une finale de tournoi devenue totalement culte. Vous trouverez très facilement une vidéo de cet exploit sur *YouTube*.

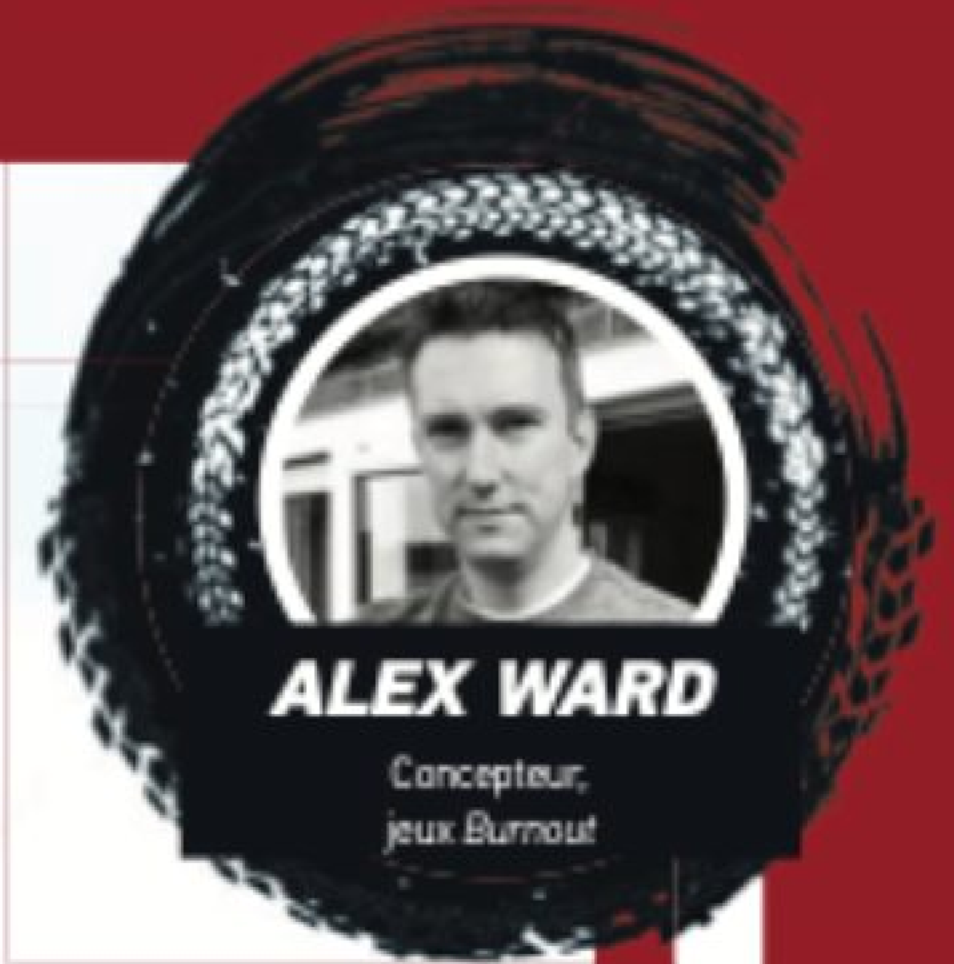


P'tite BIO

Bon, d'accord, Capcom a tendance à pondre plusieurs déclinaisons de ses jeux à gogo. N'empêche, quand cette troisième version du jeu d'arcade *SFIII* sort deux ans après la première mouture, elle apporte une belle brouette de nouveaux personnages, tout en affinant le gameplay au point où il frôle la perfection. *Third Strike* est un géant du jeu de combat, même si les deux précédentes versions (toutes deux disponibles sur la compilation Dreamcast *Double Impact* ou la récente *30th Anniversary Collection*) ont aussi participé à écrire le mythe.

IL ÉTAIT UNE FOIS...

BURNOUT™



À UNE ÉPOQUE OÙ IL ÉTAIT DE BON TON QUE LES JEUX DE COURSE SOIENT SOBRES ET RÉALISTES, CRITERION A DÉBOULÉ À CONTRESENS AVEC UNE FRANCHISE À LA GLOIRE DE LA VITESSE EXCESSIVE ET DE LA DESTRUCTION MASSIVE…

Saviez-vous que statistiquement, quand on met quelqu'un derrière un volant, il est 12 fois plus susceptible d'exprimer de l'hostilité que dans des conditions standards ? La psychologie humaine a ses mystères, mais c'est un fait indéniable : le plus doux des agneaux peut devenir un monstre enragé dans un siège conducteur. Cependant, il y a pire : rassemblez des conducteurs dans un même lieu, histoire de causer un joli embouteillage, et vous pouvez parier qu'en moins de temps qu'il n'en faut pour dire "constat à l'amiable", les esprits vont suffisamment s'échauffer pour faire grimper sensiblement la température du globe (il faudrait d'ailleurs étudier l'impact des bouchons sur les routes sur le réchauffement climatique). Heureusement, il existe un lieu où l'on peut laisser libre cours à son animosité automobile, invectiver à loisir et même se laisser aller à ses plus vils instincts routiers. Un lieu où l'on peut foncer à toute berzingue, péter de la tôle à qui mieux mieux, sans risque pour soi ou pour quiconque. Ce lieu, c'est une des plus grandes franchises de jeu de course automobile du début de ce





» [GameCube] *Burnout* s'inspire des courses-poursuites du cinéma hollywoodien.



"QUI DIT VRAIES ROUTES DIT CIRCULATION. QUI DIT CIRCULATION DIT ACCIDENTS!"
Alex Ward

▶ millénaire, hélas remisée au garage par ses créateurs et son éditeur qui sont depuis passés à autre chose.

Tout a commencé chez Criterion Software avec un projet de jeu PlayStation 2, baptisé *Shiny Red Car*, inspiré du court-métrage de Lelouch *C'était un rendez-vous* et du film *Ronin*, où l'on voit dans les deux cas des voitures qui traversent Paris à grande vitesse. De là est né le concept de conduite dans des environnements urbains dangereux. "On a regardé des tas de courses-poursuites de cinéma", raconte Alex Ward, concepteur de la série des *Burnout*. "C'était les débuts du DVD et on a acheté beaucoup de films américains en import. On s'est notamment beaucoup inspirés de la poursuite de *Basic Instinct* et de celle de *Contre toute attente*."

Criterion n'emprunte pas qu'au cinéma, mais aussi à quelques jeux : "Je voulais qu'il y ait de la circulation pour faire un truc dans le même genre que le premier *Need For Speed* d'EA Canada sur 3DO", explique Alex. "De la grande vitesse sur de vraies routes. Et qui dit vraies routes dit circulation. Qui dit circulation dit accidents ! Tous les autres jeux n'étaient que de la simulation de sports mécaniques."

C'est pour cela que l'équipe de Criterion préfère lorgner sur des jeux où l'on doit slalomer au sein du trafic. "Des jeux d'arcade comme *Thrill Drive*, *Crazy Taxi*, *Emergency Call Ambulance* ou même *Jambo Safari* nous ont influencés", souligne Alex.

Mais une des grandes particularités de *Burnout* ne sera développée qu'après une réunion avec EA Canada, alors que Criterion sillonne le monde en quête d'éditeur potentiel. Hanno Lemke suggère à Alex et à la cheffe de studio Fiona Sperry de trouver une bonne raison pour inciter les joueurs à conduire en sens inverse. En ressort la mécanique de boost, qui récompense la conduite dangereuse

JURÉ, CRASHÉ!
De chouettes véhicules à défoncer



LE BUS
▯ Mettez dedans le premier Keanu Reeves qui vous tombe sous la main, après avoir remporté le quatrième duel (*Face Off 4*).

LA VOITURE DE POLICE
▯ Une vitesse de pointe élevée, une très bonne maniabilité, une accélération nerveuse : pas de doute, ça vaut le coup de finir *Poursuite 1* pour la débloquer dans *Burnout 2*.

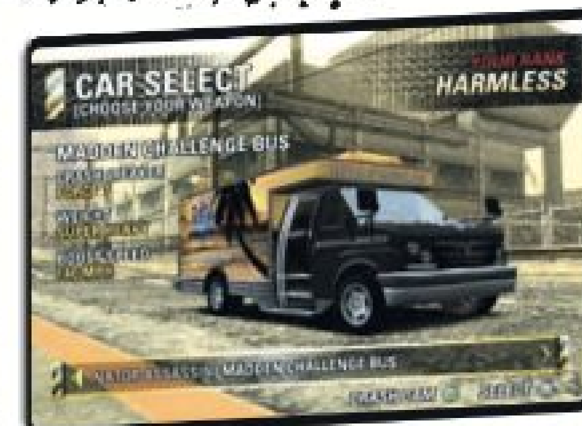




LA DRIVER'S ED
▯ Ce n'est pas la voiture de permis de conduire à bobonne, ou alors bobonne est un fou du volant. Décrochez l'or sur toutes les leçons de conduite agressive dans *Burnout 2* pour la récupérer.

LE FOURGON D'INCENDIE
▯ C'est non seulement le véhicule le plus rapide de *Burnout 3 : Takedown*, mais c'est aussi le mieux pourvu en puissance *Crashbreaker*. Terminez les dix *Crash Headlines* pour le débloquer.





LE BUS MADDEN CHALLENGE
▯ Si une sauvegarde de *Madden NFL 2006* traîne sur votre console quand vous créez votre profil, ce véhicule est débloqué dans *Burnout Revenge*.



» [PS2] Les *Burnout* affichent de belles performances techniques, qu'importe le nombre d'objets qui volent à l'écran.

avec de la vitesse supplémentaire. Les comportements périlleux, comme les sauts, les dérapages, le contresens et le frôlement de tôle augmentent la barre de boost, tandis que les accidents la réduisent. Une fois cette barre remplie, le joueur peut déclencher un boost temporaire. Et s'il réussit à vider toute la jauge sans encombre, il a droit à encore plus. Ainsi, les pilotes les plus talentueux peuvent enchaîner les *burnouts* en remplissant constamment leur barre de boost, tant qu'ils n'ont pas d'accident.

Plus facile à dire qu'à faire, car il y a peu de marge d'erreur, dans le premier *Burnout* : le moindre frottement envoie votre voiture valdinguer dans une jolie pirouette aérienne et/ou s'écraser misérablement. Certes, ce n'est pas très agréable d'avoir un accident, mais l'équipe de Criterion fait tout pour mettre en scène les crashs de façon spectaculaire, avec différents angles de caméra et même un tableau des scores des "pires conducteurs", où sont affichés les noms des joueurs qui ont causé le plus de dégâts en course. Ça compense un peu, mais dans un jeu où le moindre accident peut facilement tout ruiner, on se demande pourquoi ils ont investi autant d'efforts là-dedans.

"Eh bien, parce que c'est divertissant et excitant à regarder", nous dit Alex. "Les jeux qui mettaient vraiment en scène les accidents étaient rares. Il y avait *Out Run* et *Thrill Drive* en arcade, et *Need For Speed* sur 3DO." ▶

» Le concept plein de bruit et de fureur des *Burnout* distingue la franchise de ses concurrents plus focalisés sur la simulation.



LA REVENGE RACER

Cette voiture capable d'atteindre des vitesses obscènes dans *Burnout Revenge* dépasse les 335 km/h et même les 385 km/h en dérapage sauté. Par contre, il faut terminer le jeu à 100 % pour la débloquer.





L'ASSASSIN MUSCLE

Tous les véhicules de la gamme Assassin valent le coup, mais on a un petit faible pour la variante de *Takedown*. Idéal pour les courses et les épreuves *Road Rage*.

LE COUPÉ CUSTOM

Il s'affiche sur la jaquette de *Burnout 2*, donc forcément, ce n'est pas de la gnognote. La preuve, on le retrouvera dans les quatre volets suivants de la série.





LA FORMULE UN

On recommande ce monstre mécanique à tous les suicidaires. Ce n'est pas ce qui se fait de plus manœuvrable, mais la vache, c'est rapide ! La F1 est le dernier véhicule à débloquer du mode Course de *Takedown*.

LA LOW RIDER

Très mauvais choix pour faire la course, mais plutôt sympathique pour pimenter vos *takedowns*. Débloquez cette voiture dans *Revenge* en terminant les défis d'Angel Valley.





» [PS2] S'il faut éviter les accidents dans le premier volet, le mode *Crash* de *Burnout 2* assouvit au contraire les fantasmes de gros carambolages.



» Ça raye un peu la peinture, mais ça remplit aussi la barre de boost!

Le premier *Burnout* est une course d'arcade bien troussée, avec l'habituel système de course au *checkpoint* et un mode 'Championnat', mais aussi des extras amusants, dont un mode 'Survie'. Le jeu sort en novembre 2001 sur PS2 chez Acclaim, puis au printemps 2002 sur GameCube et Xbox. L'accueil est enthousiaste sur les trois supports, aussi est-ce sans surprise qu'une suite est rapidement mise en chantier.

Là encore, Criterion s'inspire du cinéma : "C'est marrant, on a vu *Fast And Furious* juste avant de commencer", se souvient Alex. "On s'est dit qu'on voulait 'un peu de ça', dans le jeu. On avait le pressentiment que ça allait devenir culte."

Burnout 2 : Point Of Impact passe sensiblement la vitesse supérieure en termes de visuels, une priorité pour Alex, comme il nous l'avoue : "On n'était pas très contents du HUD et de l'esthétique du premier jeu", nous dit-il.

Si le système de course est très similaire pour les deux titres, certaines idées du premier volet ont été étoffées dans le deuxième. Les circuits sont mis de côté en faveur de parcours de point à point et un mode 'Poursuite' à la *Chase HQ* est ajouté pour que les joueurs puissent débloquer des voitures en attrapant des criminels avec une voiture de police. C'est d'ailleurs le premier élément de combat automobile de la série, une facette qui va gagner très largement en importance par la suite.

Mais le plus important, c'est le nouveau mode *Crash* : "C'est venu en regardant des gens jouer à l'E3, et qui ne comprenaient pas ce qui se passait à l'écran", se souvient Alex.

Le premier jeu mettant l'accent sur les accidents spectaculaires et l'estimation du prix des dégâts, on comprend facilement pourquoi certaines personnes peuvent mal interpréter l'objectif du jeu. "Il y avait eu quelques tentatives de jeu de 'froissage de tôle en arène', mais rien ne nous avait vraiment convaincus", raconte Alex. "Et puis, Chris Roberts a trouvé un jeu PC avec des voitures-jouets qui semblait intéressant, et en fait, c'est vraiment parti de là."

Ce nouveau mode *Crash* propose aux joueurs de causer volontairement les plus gros accidents possible, avec pour objectif de faire un maximum de dégâts. "Une sorte de bowling avec des voitures", explique Alex. L'image est bien trouvée.

Malgré une campagne publicitaire parfois douteuse (en Angleterre, Acclaim proposait de régler toutes les amendes pour excès de vitesse contractées le jour de la sortie du jeu – "On n'a rien à voir avec tout ça", souligne Alex), *Burnout 2* se vend lui aussi bien. Le jeu sort au cours de l'automne 2002 sur PS2, puis au printemps 2003 sur Xbox et GameCube. La voie est dégagée pour un troisième opus.

Le premier changement concerne l'éditeur de *Burnout 3*, car Criterion a attiré l'attention du mastodonte du milieu. "On a signé avec EA pour diverses raisons", explique Alex. "Bruce McMillan, le neveu de Don Mattrick [président d'Electronic Art à l'époque, *NDLR*], est passé nous voir après qu'on ait travaillé pendant un an sur un reboot de *Skate Or Die* qui ne s'est pas fait. Cette expérience malheureuse nous a donné des envies d'autonomie, ce qu'EA nous a offert. Mais ils nous ont aussi beaucoup aidés à établir les grands principes du jeu. Les types d'EA étaient très intelligents, et ils nous ont poussés à trouver ce qu'ils appellent 'le grand signe de ralliement', un objectif sur lequel tout le monde s'aligne. Ce signe, c'était le concept de conduite agressive, avec les *takedowns*, ces attaques en règle dans la circulation, comme points culminants."





» [PS2] Il faut conduire dangereusement pour remplir la barre de boost afin de pouvoir conduire encore plus dangereusement.

Burnout 3 : *Takedown* revisite le système de course de la série avec une optique plus orientée 'combat de véhicules'. Les *takedowns* en sont le principal nouveau facteur : au lieu d'éviter les collisions, les joueurs sont encouragés à conduire leurs adversaires à l'accident en les poussant contre les bords de la route ou dans la circulation. Pour faciliter les *takedowns*, la barre de boost peut être enclenchée à tout moment, et elle s'étend et se remplit à chaque *takedown* réussi. Cette nouvelle approche donne lieu à de nouveaux modes de jeu, comme le *Road Rage*.

Le développement est étonnamment rapide. "Je crois que c'est le seul développement Criterion pour lequel on avait des outils et une base de programmation stable !", se souvient Alex. "Et puis, tout le studio était concentré sur ce projet. On devait faire nos preuves et on voulait montrer à EA qu'on était vraiment un des meilleurs studios PS2 du moment. On a fait énormément pendant les premiers mois et on a abordé l'année de sortie du jeu avec confiance. Et c'est allé de mieux en mieux. On était incroyablement prêts pour l'EA. Tout le monde avait tellement bossé dur pour ça, que ça avait tout d'une opération militaire ! On voulait régner sur cet E3... et on l'a fait !"

Le budget confortable et l'état de grâce des développeurs font de *Burnout 3* un gros titre dans la grande tradition des jeux EA de l'époque : visuellement impressionnant tout en maintenant les 60 images/seconde de ses prédécesseurs, avec des accidents spectaculaires qui éclipsent ceux des deux premiers volets. La bande-son dégouline de noms connus, de Franz Ferdinand à My Chemical Romance.

Il y a même du jeu en ligne. "*Burnout 3* est le premier jeu EA annoncé sur *Xbox live*, à l'E3. Ils nous ont prévenus en avril et le salon était en mai. Leurs équipes internes le savaient depuis décembre, mais personne n'avait quoi que ce ▶

UN PUR TALENT POUR LA DESTRUCTION

Les *takedown signatures* de *Burnout 3* épicent délicieusement notre propension à la démolition...

Sous les voies ferrées aériennes de Downtown, balancez un adversaire contre un pilier pour immortaliser ce joli moment.





Luttez contre la pollution urbaine et militez pour les déplacements en transports en commun en poussant une voiture dans un tramway à 200 km/h.

Les caravanes, c'est un peu has-been, non ? Enfin, sauf quand elles servent de réceptacle à vos adversaires du bitume !





Les péages, ça gave tout le monde, mais ça a aussi son bon côté. Une petite poussette pour encastrer un concurrent dans un poteau, ça fait une chouette photo.

N'y voyez nul sous-entendu phallique, mais emboutir ce gros monument dressé bien haut vers le ciel, ça occasionne quand même quelques petits frissons.





La neige, c'est rigolo. Les pelleteuses moins, a priori, sauf quand on y envoie un concurrent dans Winter City.

Rouler bourré, c'est mal. Balancer un adversaire dans une camionnette de livraison de vin, c'est mal aussi, mais c'est quand même très tentant. Comment résister ?





» [PS2] La caméra s'éloigne pendant les *takedowns*, histoire qu'on apprécie l'accident qu'on vient de provoquer dans toute sa splendeur.



» [PS2] *Burnout 3* est une grosse avancée graphique, avec des tas d'effets visuels qui ajoutent au spectacle.

▶ soit de prêt pour le salon", se souvient Alex. "Là encore, l'assistance de l'éditeur a facilité les choses. C'est Paul Ross et Amy Philips qui se sont occupés de l'aspect online du jeu. Ils ont repris une technologie existante qu'EA avait utilisée pour ses jeux de sport. Les choses étaient encore différentes, à l'époque, et ils ont fait un superbe travail."

Burnout 3 : Takedown sort en septembre 2004 sur PS2 et Xbox, acclamé par la critique et les joueurs. Les résultats sont si bons qu'EA rachète Criterion et que le jeu servira de patron pour tous les *Burnout* qui suivront.

***B**urnout Revenge* **reprend la formule en y ajoutant le "traffic checking",** un système grâce auquel le joueur peut exploiter à son avantage les véhicules de la circulation, en les emboutissant par-derrière pour déclencher une réaction en chaîne et occasionner plus de dégâts, y compris à ses adversaires. "Ça vient de notre envie de voir combien de voitures on pouvait afficher simultanément à l'écran et jusqu'à quelle densité de trafic on pouvait aller", nous dit Alex. Le jeu insiste également sur le concept de '*revenge takedown*', une revanche sur le dernier adversaire en date à vous avoir envoyé valdinguer. Le titre est un choix essentiellement marketing, comme l'explique Alex : "Ça devait s'appeler *Burnout 4 : Rush Hour*, mais un abruti d'américain maniéré l'a rejeté en bloc sous prétexte que les jeux qui affichaient un 4 ou un 5 dans leur titre ne se vendaient pas. Et puis, ils n'aimaient pas non plus '*Rush Hour*', alors c'est devenu '*Revenge*'. Ça ne me plaisait pas, et ça ne me plaît pas plus aujourd'hui. Le jeu était un peu bancal sous certains aspects, mais j'ai de bons souvenirs de développement, comme les nuits qu'on passait avec Hamish Young, Chris

TOUTES BURNES DEHORS !

Les meilleurs modes de jeu des *Burnout*



ROAD RAGE
VU DANS BURNOUT 3

□ Le but est ici de faire le plus de dégâts possible. Allez vite et prenez des risques, faites ce que vous voulez, mais multipliez les *takedowns* dans le délai imparti pour obtenir le meilleur score possible. Variantes multijoueurs disponibles.

SURVIE
VU DANS BURNOUT

□ Ici, il va falloir être plus prudent que d'habitude. Dans cette course, il faut aller le plus loin possible en évitant toute collision. Plus facile à dire qu'à faire.





COURSE
VU DANS BURNOUT

□ Un mode de jeu très classique, comme on en voit dans tous les jeux de course, sauf qu'ici, il faut prendre des risques, rouler comme un dingue, n'avoir aucun fair-play et ne surtout pas suivre les règles. Et accessoirement finir premier.

ELIMINATOR
VU DANS BURNOUT 3

□ Ne soyez surtout pas le dernier du peloton, restez en tête par tous les moyens possibles, car à la fin de chaque tour, le dernier de la bande est tout simplement éliminé de la course.





CRASH
VU DANS BURNOUT 2

□ Un immense défouloir, en solo et en multi, vite devenu la marque de fabrique des *Burnout*. L'objectif est d'obtenir le meilleur score possible en déclenchant un bon gros accident de la route qui coûte le plus cher possible aux assurances.



» [PS2] Le mode "Panique dans le trafic" de *Revenge* vous met au défi de semer le chaos.

"UN ABRUTI MANIÉRÉ L'A REJETÉ EN BLOC"

Alex Ward

Roberts et Richard Franke à réparer les trucs qui n'allaient pas."

Burnout Revenge sort en septembre 2005 sur PS2 et Xbox, avant de débarquer six mois plus tard sur Xbox 360. "Le marché était compliqué à cette période", se souvient Alex. "Il y avait de nouvelles machines qui arrivaient, et bien sûr, EA voulait que tous ses jeux soient sur tous les supports. *Burnout Revenge* est notre premier titre en haute résolution."

Mais c'est encore loin de l'expérience de jeu *next-gen* que proposera son successeur : avec peu de temps devant elle, l'équipe de Criterion ne peut pas faire des miracles sur cette version. "Le hardware ne nous permettait pas de faire grand-chose sans être obligés de tout reprendre à zéro", explique Alex. "On a juste rehaussé toutes les textures, on a corrigé quelques bugs et ajouté une sympathique option de partage sur le *Xbox Live*."

Avant que ne débarque le *Burnout* suivant sur consoles HD, *Burnout Dominator* arrive au printemps 2007 sur PS2 et PSP. Ce titre tente de mélanger les mécaniques de jeu des premiers volets et l'esprit plus combatif des opus plus récents. Les *takedowns* sont inclus, et pas qu'un peu, mais le *traffic checking* est écarté. La mécanique de boost est quant à elle revisitée : on peut toujours déclencher un *burnout* quand on le souhaite, mais si on attend que la jauge soit pleine, on peut les enchaîner. Un nouveau mode *Challenge* fait son apparition pour faire la part belle à ce système, tandis qu'un mode *Maniac* défie les joueurs à faire péter le *high-score* en conduisant dangereusement sans avoir d'accident.

Le volet suivant fera le véritable saut dans l'ère de la haute définition. *Exit* les circuits et courses point à point : *Burnout Paradise* se déroule dans Paradise City, un monde ouvert plein de toutes sortes de défis et d'épreuves. "Le jeu s'axe vraiment autour de l'exploration et de la découverte de la ville", nous dit Alex. "Mon idée, plutôt ▶

PETITE LÉGENDE

Burnout Legends marque le passage de la série dans le petit monde des consoles portables.

Plutôt que d'essayer de convertir *Burnout Revenge* sur PSP, EA et Criterion préfèrent compiler les meilleurs morceaux des trois premiers volets de la série dans *Burnout Legends*. La plupart des parcours viennent de *Burnout 2* et de *Burnout 3* (un seul est tiré du premier volet) et le modèle de pilotage est celui de *Burnout 3*. Le jeu est plutôt correct, bien qu'il n'apporte rien de neuf qui justifie vraiment que les fans de la série s'y plongent – sinon sa portabilité, bien évidemment.

***Legends* est aussi sorti sur Nintendo DS, dans une version développée par Visual Impact, un studio qui s'était fait un nom en sortant toutes sortes de jeux 3D sur Game Boy Advance. Hélas, *Burnout Legends* DS s'écarte des canons de la série et accumule les défauts : modèle de conduite affligeant, détection des collections pourrie, pas d'impression de vitesse et très peu de circulation. Oubliez.**

» L'édition PSP de *Legends* sème, et de très loin, la version Nintendo DS.



FLICS ET VOYOUS
VU DANS BURNOUT PARADISE

UN DLC pour *Burnout Paradise*, avec des *skins* de voiture de police pour 33 véhicules du jeu, et surtout un mode de jeu bien grisant, une sorte de *capture the flag* sur roues en équipe : les voyous d'un côté (les méchants, quoi), et les policiers de l'autre (des méchants aussi, en fait).





GRAND PRIX
VU DANS BURNOUT 2

Le Grand Prix de *Burnout 2* aligne huit courses à remporter en engrangeant un maximum de points. Classique, mais efficace. Limite reposant, au milieu de tant de bruit et de fureur, d'autant qu'on n'est pas obligé d'enchaîner toutes les courses sans interruption.

ÉPREUVES CRASHBREAKER
VU DANS BURNOUT REVENGE

La mécanique de *crashbreaker* s'invite dans les épreuves *Eliminator*, *Grand Prix*, *Course* et *Road Rage*, jouables de la même façon que d'habitude, sauf qu'on peut en plus tenter de pulvériser des adversaires en faisant exploser sa propre voiture, une seule fois par course, hélas.





DUEL
VU DANS BURNOUT

Parfois, on n'a pas seulement envie de battre son adversaire : on veut aussi l'humilier, lui râper la tronche sur l'asphalte. Dans ce mode, vous allez pouvoir vous mesurer à des concurrents de plus en plus coriaces et récupérer leurs voitures si vous remportez le face à face.

TOUR BOOSTÉ
VU DANS BURNOUT 3

Tout jeu de course d'arcade qui se respecte se doit de proposer un contre-la-montre, et *Burnout* n'échappe pas à la règle. Vous voulez une jolie médaille en bronze, en argent, voire en or ? Il faudra faire chauffer la jauge de boost, alors. Donc prendre des risques. Beaucoup.







» [PC] Paradise City, là où le soleil brille même sur les carrosseries les plus cabossées!

▶ risquée, c'était que le jeu, c'était aussi de ne pas jouer. Par chance, Fiona, Hamish, Matt, Craig, Pete et PG étaient sur la même longueur d'onde!"

Mais si cette approche semblait si risquée, pourquoi l'adopter? "Pour deux raisons", justifie Alex. "Premièrement, j'étais à fond dans les jeux en monde ouvert, tout particulièrement *Mercenaries* de Pandemic. Ça m'a convaincu que le monde de jeu est le jeu, et qu'on peut s'éclater pendant des heures à tout explorer et à faire les choses de différentes manières."

Il faut dire aussi que les jeux 3D en monde ouvert avaient le vent en poupe à l'époque. La seconde raison est cependant plus étonnante : "Après quatre jeux, la plupart de nos artistes ne s'entendaient plus trop", nous dit Alex. "Les pistes sont généralement faites par une seule personne pendant tout le développement. Un monde ouvert les obligerait à collaborer et à communiquer : un meilleur jeu et une équipe plus soudée, en somme."

Régler les tensions internes au studio par le *game design*, voilà une approche pour le moins intéressante... du moins jusqu'à ce qu'Alex avoue que cela n'a pas donné le résultat escompté : "Avec le recul, la faute incombe aux outils et aux flux de production horribles", soupire-t-il. "On n'était pas du tout prêts à passer sur PS3 et incapables de faire autre chose 'que des jeux PS2 sur PS3'. Ça a été un vrai casse-tête. On s'en est sortis à la fin, mais le résultat n'était pas à la hauteur de toute la sueur qu'on y a tous mis. Tout le développement a été compliqué. Tout le jeu s'appuie sur le HUD et la navigation, et on n'était pas très bons en la matière. C'était un facteur crucial, parce que le modèle de course du jeu ne donne pas d'indication de parcours au sein du monde ouvert. On est libre d'atteindre l'arrivée comme on veut. Les indicateurs habituels ne marchaient donc pas et on a dû trouver une autre solution. J'aime bien l'idée qu'on a adoptée, avec les signaux routiers et les courses qui se terminent toutes à l'extrémité des points cardinaux de la carte."

Le nombre limité de lignes d'arrivée allège en effet le fardeau du joueur, qui sait assez rapidement où il doit aller tout en gardant un œil sur la façon d'y parvenir.

Malgré toutes ces difficultés pendant le développement, *Burnout Paradise* réussit à marier les mécaniques au cœur des *Burnout* et le principe des mondes ouverts. Le mode *Showtime* revisite le mode *Crash* en demandant au joueur de couvrir le plus de distance possible par rebonds. Le mode *Stunt Runs* est là pour que chacun démontre ses talents de pilote en gagnant des points avec des acrobaties. Les véhicules ont trois types de boost différents : un premier similaire à celui des premiers volets, un boost 'Agression' venu de *Burnout 3* et une jauge de *Stunt*, qui encourage à effectuer

» Les véhicules sont fictifs, mais ressemblent beaucoup à des voitures réelles...!





» [PC] Il y a plein de trucs rigolos à faire, dans Paradise City, notamment les Super Sauts.

CARAMBOLAGES À GOGO

Les oiseaux mécaniques en colère de *Burnout Crash*.

Si *Burnout Paradise* est le dernier *Burnout* "authentique" en date, un certain *Burnout Crash*, disponible uniquement en téléchargement, est sorti sur PS3 et Xbox 360 en septembre 2011 et en avril 2012 sur iOS. Le jeu ne reprend que le mode *Crash* des précédents volets dans une vue du dessus, et le principe reste le même : faire le plus haut score en accumulant un maximum de dégâts. Une sorte d'*Angry Birds* automobile, si vous voulez. Le contenu est un peu limité, avec seulement sept voitures et six intersections. Les défis *Autolog* en ligne apportaient de quoi s'occuper un peu plus. Malheureusement, les serveurs sont désormais fermés, donc ne comptez plus dessus. Et la version iOS du jeu n'est plus en vente non plus depuis 2015. Ouais, c'est la misère, en fait.





» [PS4] *Burnout Paradise Remastered* a renoué avec le succès à sa sortie en 2018.



» [PS4] Les motos sont arrivées dans *Burnout Paradise* au fil des nombreuses mises à jour et autres DLC auxquels le jeu a eu droit…

des figures. Les éléments de monde ouvert fonctionnent bien : les dommages sur la voiture ne se réparent pas par magie entre les épreuves, aussi faut-il passer par les garages pour les remettre à neuf (un système moins pénible qu'on pourrait le croire, d'autant que le processus est instantané). Et en passant à toute bombe dans les stations-service, on fait le plein de boost.

Burnout Paradise sort sur PC et Xbox 360 sous un accueil mitigé, partagé entre les fans des mécaniques des *Burnout* "classiques" et ceux qui apprécient la nouveauté du monde ouvert. L'aventure *Burnout Paradise* se poursuit un certain temps avec une grosse ribambelle de DLC. "On n'a fait ça que parce que le marché de l'occasion était très conséquent, aux États-Unis. On a fait ça pour que les gens aient une bonne raison de ne pas revendre leur jeu. On savait aussi que les commerciaux d'EA s'étaient occupés de la comm' sur notre jeu pendant une ou deux semaines, avant de passer sur les *Sims*, les *Tiger Woods* et compagnie. Pour la plupart, ils ne comprenaient pas notre travail ou ne voyaient pas *Burnout* comme une franchise à part entière. On voulait créer du contenu pour continuer à vendre le jeu, d'où ces mises à jour."

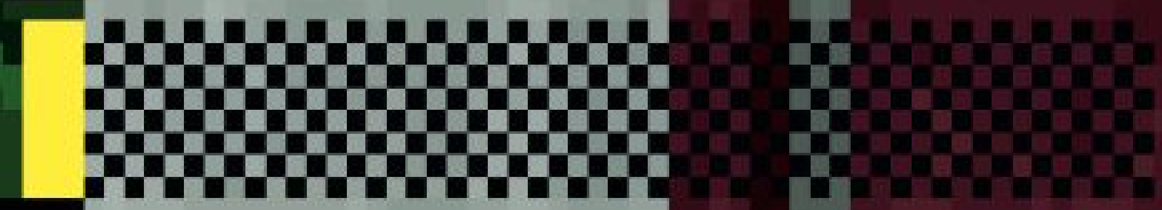
"ON A BEAUCOUP INNOVÉ"

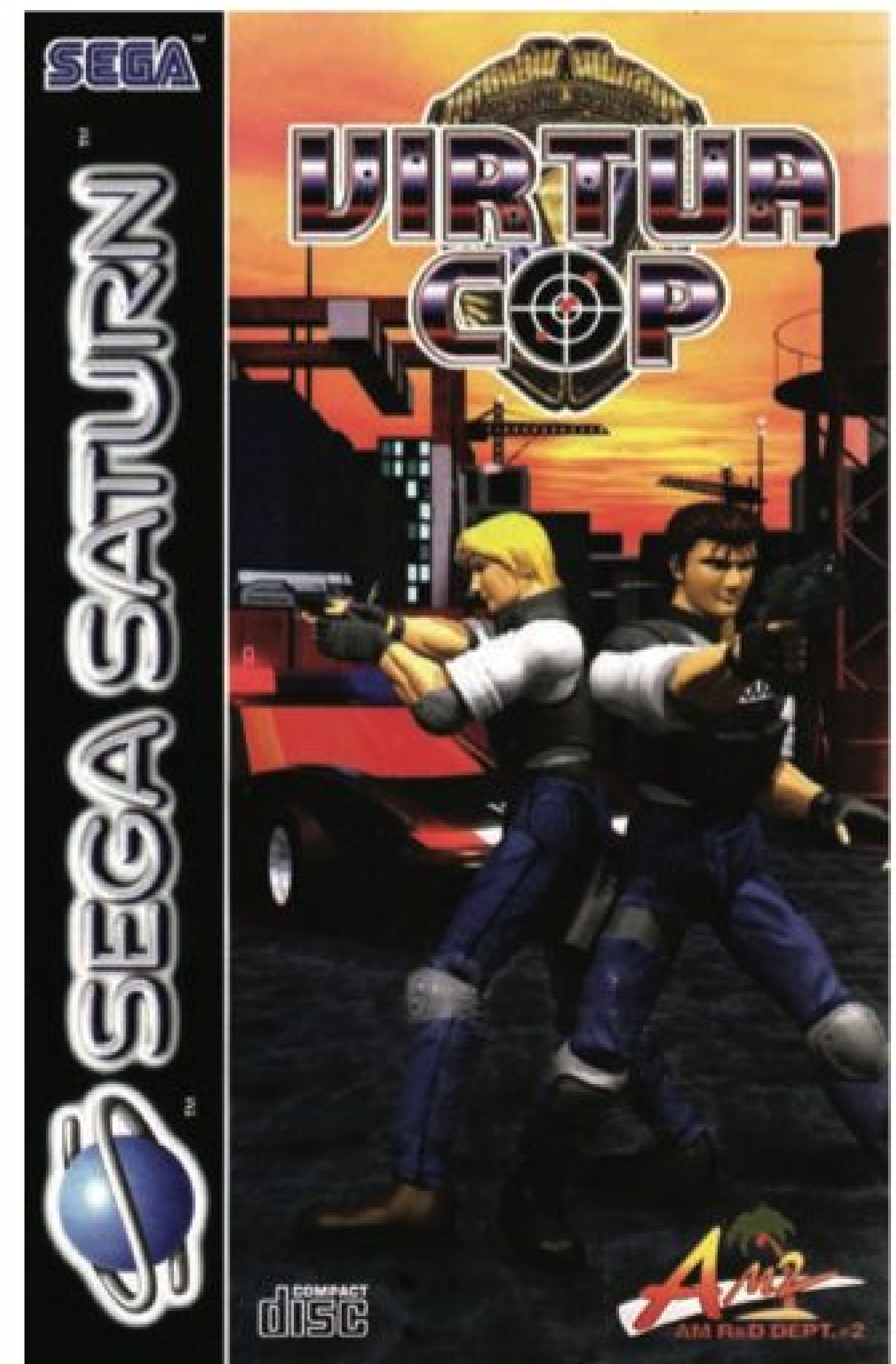
Alex Ward

De nouveaux modes de jeu sont donc ajoutés, tout comme les cycles jour/nuit, les deux-roues et même une nouvelle zone dédiée aux acrobaties, *Big Surf Island*. "On a beaucoup innové et tout le monde s'est investi : les graphistes, les programmeurs, la direction, tout le monde. On a ouvert la voie en poussant le concept de DLC plus loin que quiconque n'était encore allé, à l'époque."

Ce foisonnement de contenu supplémentaire a logiquement mené à la sortie de *Burnout Paradise : The Ultimate Box*, rassemblant le jeu et toutes ses extensions. Mais en réalité, il y avait plus encore : "On a aussi travaillé sur plein de choses que les joueurs n'ont jamais vues. On avait des avions, des hélicoptères, plusieurs joueurs dans une même voiture ou sur une même moto, des défis sur la Lune… bref, des tas de trucs originaux", nous apprend Alex.

On doute de revoir un jour la franchise *Burnout*, et peut-être est-ce une bonne chose. Criterion est parti revitaliser la franchise *Need For Speed*, en y intégrant moult éléments de la série *Burnout*. Mis à part le jeu téléchargeable *Burnout Crash*, et bien sûr *Burnout Paradise Remastered* en 2018, on n'a pas vu de vrai nouveau titre sous cette marque depuis plus de 10 ans. Les amateurs du genre peuvent se rabattre sur *Dangerous Driving*, le fils spirituel de *Burnout* développé par la société actuelle d'Alex, Three Fields Entertainment. Mais si vous avez toujours une PS2 dans un coin et un CD des premiers *Burnout*, n'hésitez pas à les ressortir, vous verrez qu'ils ont étonnamment bien vieilli et que la peinture de leurs voitures ne s'est guère écaillée. Du moins, jusqu'à ce que vous vous retrouviez au milieu d'un gros carambolage ! *


3200
500 x 1
6



Virtua Cop

JE SUIS TROP VIEUX POUR CES CONNERIES !

» RÉTROVIRUS

» SATURN » 1995 » SEGA AM2

Avant, les jeux étaient impitoyables. On savait qu'on allait devoir s'accrocher, qu'on allait en baver avec un nombre limité de vies, pas de sauvegardes – ou si peu, à des moments bien précis –, pas de niveaux de difficulté (ou du moins, pas de niveau 'Histoire' sans l'ombre du moindre défi). Le pompon revenait bien sûr aux jeux des salles d'arcade, où le but était de soutirer un maximum de petites pièces aux joueurs, en trouvant le délicat équilibre entre la frustration d'avoir (encore) perdu et l'envie de poursuivre.

Tenez, prenons *Virtua Cop* : combien de joueurs n'ont même pas réussi à finir le premier niveau sur la borne d'arcade, la première fois ? Le rythme du jeu est assez posé, mais les attaques des ennemis sont rapides et violentes, et on se laisse facilement avoir. La suite n'est pas de tout repos non plus.

Le côté pratique de la version Saturn du jeu, jouable aussi au *lightgun*, c'est qu'on peut aller bidouiller les options. Monter le nombre de crédits à 9, tout comme le nombre de hits. C'est-à-dire lancer la partie avec pas moins de 81 vies. Tranquille.

Ben non. Même quand on est blindé de vies, *Virtua Cop* est tout sauf une promenade de santé, surtout quand on arrive au troisième et dernier stage du jeu, un hommage évident au film *Piège de cristal* où l'on s'en prend vraiment plein la tronche. Le dernier boss est une véritable plaie. Le vaincre, c'est une vraie libération. Une exaltation, même. Voilà, c'est fait. On a fini le jeu ! Ah non. Voilà qu'un autre boss se pointe dans son avion à réaction. Il vous tue en une poignée de seconde. Les derniers crédits s'évaporent. C'est raté. Il faut tout recommencer.

Gnnn. C'est rageant, mais… hors de question de s'avouer vaincu si près du but ! *

TS 3

LE GUIDE ULTIME DE



Créer une grande aventure épique sur un petit écran monochrome : voilà un défi qui confine à l'impossible, que Nintendo a eu le courage, la sagesse et le talent de relever ! Le plus mésestimé des *Zelda*, récemment revenu sur le devant de la scène grâce à un remake flamboyant sur Switch, méritait bien qu'on lui rende hommage.

ANTI-KIRBY

OURS CUISINIER

Si *Link's Awakening* a bien une leçon à donner à tous les autres jeux vidéo, c'est qu'une histoire n'a pas besoin d'enjeux absurdement élevés pour être captivante. Après trois volets (et avant bien plus encore) à lutter contre des menaces de fin du monde, Link se retrouve dans un contexte plus proche de l'*escape-game* que de l'apocalypse interdimensionnelle. Échoué sur une île suite à un naufrage, notre héros doit juste en repartir. Guidé par un hibou qui parle et épaulé par quelques insulaires amicaux, Link devra réveiller le Poisson-Rêve : la seule et unique façon semble-t-il de quitter l'île Cocolint.

En termes de mécaniques de jeu, *Link's Awakening* pourrait presque passer pour un *best-of* d'éléments venus des trois précédents *Zelda*. Les similitudes avec *A Link To The Past* sont d'autant moins surprenantes que ce titre était au départ prévu pour être un portage du hit de la SNES. L'influence de *Zelda II* sur NES se retrouve principalement dans les sections en scrolling de côté.



[Game Boy] Allez savoir pourquoi Marine explose de joie quand vous utilisez la pelle. Fétichisme?

MARINE

On peut faire le parallèle avec le tout premier jeu en soulignant que lui aussi était plein de grandes idées sur un support a priori trop modeste pour les accueillir : outre un petit écran monochrome, *A Link To The Past* doit également se contenter des deux boutons de la Game Boy, et si le jeu s'appuie sur les mêmes mécaniques que ses prédécesseurs, l'évolution du système de jeu oblige les concepteurs à trouver des solutions imaginatives. C'est pourquoi l'épée n'a pas son bouton attitré dans *Link's Awakening* et qu'on peut assigner n'importe quel objet que Link récupère aux boutons A et B. Si ce système occasionne des jonglages un peu pénibles, en particulier dans les donjons les plus complexes,

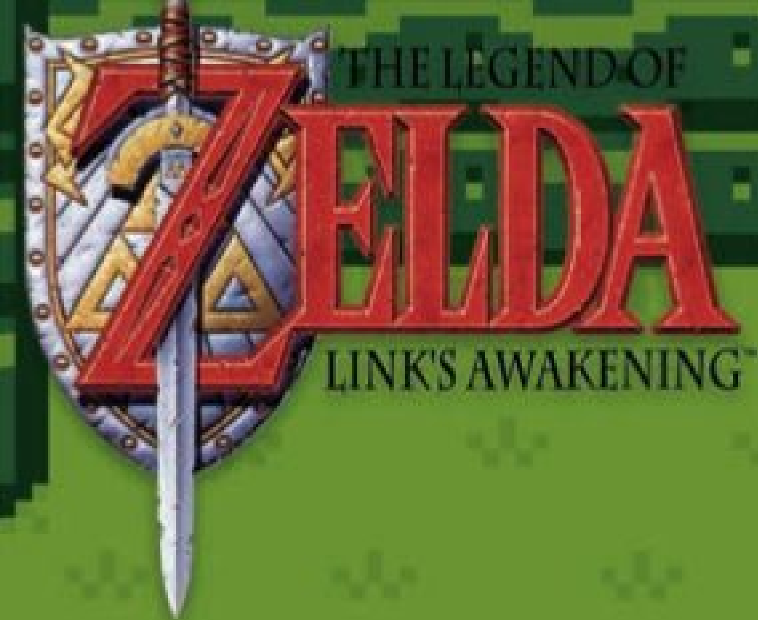
CHOMP



ARMOS

ZOL



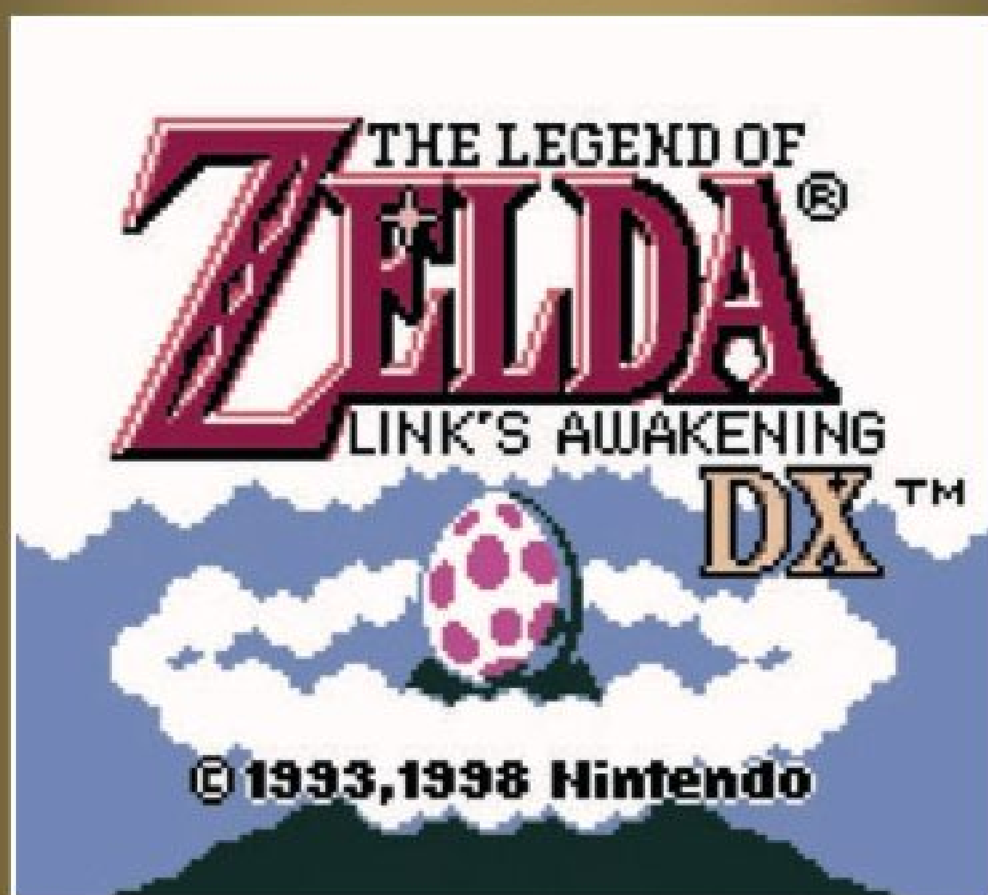


PIRANHA

HIBOU

RÉVEIL EN COULEURS

DE LA PEINTURE FRAÎCHE SUR GBC

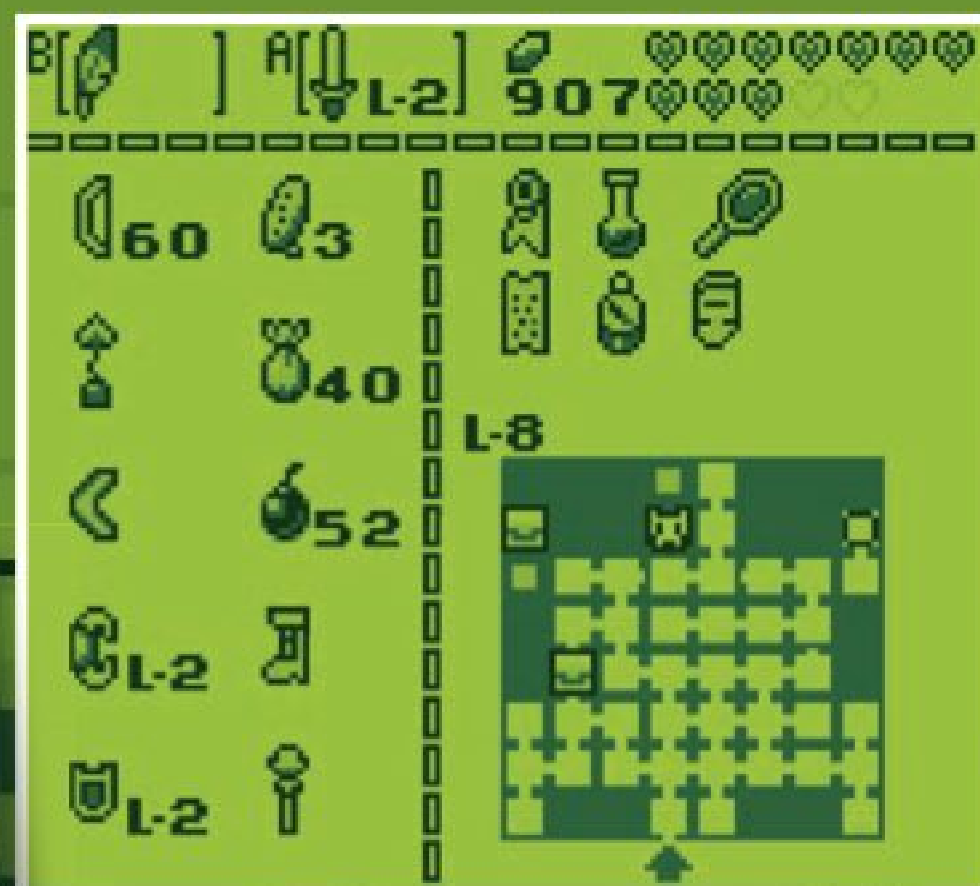


■ Sorti 5 ans après la version originale, *Link's Awakening DX* pour la Game Boy Color offre une seconde vie au jeu avec sa palette vive et ses petites nouveautés, notamment un nouveau donjon à explorer, plein de puzzles et des mécaniques de jeu basées sur les couleurs des objets et des ennemis. En terminant ce donjon, le joueur peut choisir entre une tenue bleue et une tenue rouge, qui augmentent respectivement la défense et l'attaque de Link. Cette nouvelle version du jeu intègre aussi le support de l'imprimante Game Boy Printer, avec des photos à dénicher pendant l'aventure, qu'on peut évidemment imprimer pour faire mumuse avec de jolis autocollants *Link's Awakening DX*.



sa flexibilité permet aussi toutes sortes de combos d'armes inédits. On peut par exemple passer par-dessus les grands fossés en combinant les Bottes de Pégase et la Plume de Roc ou décocher des flèches explosives en s'équipant de l'arc et de bombes, et en appuyant en même temps sur les deux boutons. Si la combinaison Bottes de Pégase/Plume de Roc est la seule qui soit indispensable pour terminer le jeu, d'autres assemblages permettent de trouver des solutions alternatives par expérimentation et brisent la progression somme toute très linéaire des autres *Zelda*, jusqu'à *Breath of the Wild*, qui renoue (et pas qu'un peu) avec ce principe.

Les différences entre *Link's Awakening* et la plupart des autres titres de la franchise ne s'arrêtent pas là : les séquences de commerce sont certes une quête secondaire à part entière dans tous les *Zelda*, mais *Link's Awakening* est le seul où cette entreprise s'avère obligatoire.







[Game Boy] Comme dans *A Link To The Past*, le boss Moldorm adore vous pousser dans le gouffre. Faites bien attention et ciblez sa queue!

Cela s'intègre aussi mieux à l'histoire : on a plus l'impression d'agir pour aider les gens que de s'écarter de son objectif principal pour accéder à leurs requêtes. C'est aussi une belle façon d'inciter le joueur à rencontrer les résidents hauts en couleur de l'île Cocolint. Mais la plus grande particularité du jeu est sans doute son ambiance plus légère, fantaisiste et badine que celle des autres titres, en grande partie parce qu'il n'y a pas de grand méchant à la Ganon qui menace de tout détruire. L'île de Cocolint a quelque chose d'onirique, avec ses protagonistes et créatures étranges, et bien sûr ces personnages et éléments venus d'autres jeux Nintendo : les Chomps enchaînés du village des Mouettes, des Goobas et des Plantes Piranha tout droit sortis des *Mario* dans les donjons, une version maléfique de Kirby… et aussi des caméos de Yoshi, de Peach et même du Prince Richard du prédécesseur de *Link's Awakening* sur Game Boy sorti uniquement au Japon, *Kaeru No Tame Ni Kane Wa Naru*.

GÉNIE

GRANDE FÉE



WART



MANBO







LINK



GHINI

GHINI GÉANT



» [Game Boy] Cocolint s'ouvre rapidement au joueur, surtout après qu'on ait récupéré la Plume de Roc dans un donjon, pour sauter par-dessus les fosses.

LA LÉGENDE RENAÎT LINK'S AWAKENING SUR SWITCH







■ Depuis le temps qu'on claironne que *Link's Awakening* mérite plus de respect et de reconnaissance, autant vous dire qu'on a été ravis de voir que Nintendo a fini par se rallier à notre cause avec ce remake ! Même s'ils ne plairont pas à tout le monde, les graphismes adorables capturent à merveille l'esprit onirique et le style graphique simple du jeu Game Boy. La perspective légère fait joliment ressortir les environnements, que l'on reconnaît sans mal malgré cette nouvelle esthétique. Comme *Link's Awakening DX*, cette nouvelle mouture Switch ne se contente pas d'un ravalement graphique, mais rajoute un nouveau donjon à découvrir ainsi qu'un système de création de donjons-mosaïques à agencer à partir de salles préétablies à débloquer au fur et à mesure de la partie – dont l'intérêt reste finalement assez limité. Pour le reste, le confort de jeu a été amélioré selon les standards actuels, ce que les puristes regretteront peut-être, mais que la majeure partie des joueurs, tout particulièrement ceux qui découvrent aujourd'hui ce chef-d'œuvre, apprécieront.

À TOUTE VITESSE

QUELQUES ASTUCES DES SPEEDRUNNERS POUR FINIR LE JEU EN UN TEMPS RECORD...



SAUVER/QUITTER

■ Sauver et charger rapidement est une technique courante dans bien des jeux, car il est souvent plus efficace de revenir à une position précédente que de revenir en arrière normalement. Ici, on définit l'endroit où l'on redémarre après avoir quitté le jeu en entrant et en sortant des bâtiments et des cavernes, mais on peut aussi exploiter le principe pour revenir instantanément au hall d'entrée d'un donjon.



SAUTER LE TEXTE

■ Allez dans le menu de sauvegarde en appuyant sur Start+Select+A+B dès qu'un panneau de texte s'affiche, puis ressortez du menu pour passer la plupart des dialogues du jeu, des simples descriptions aux longues conversations. On ne gratte ainsi que quelques petites secondes à chaque fois, mais ça réduit d'autant la durée du *run* !



SUPER SAUT

■ Le premier objet-clé du jeu permet de prendre les raccourcis les plus significatifs : en "clippant" dans l'angle d'un mur et en le longeant en donnant des coups d'épée tout en sautant, on peut passer des obstacles autrement insurmontables et même ignorer les changements d'élévation. Il y a quelques endroits dans le jeu où on peut gagner pas mal de temps de cette façon...



ZAPPER LA ZIK

■ Tout comme on peut sauter la plupart des textes, on peut zapper la majorité des petites musiques qui accompagnent le moment où l'on récupère un instrument à la fin d'un donjon. Pour cela, il faut placer Link de sorte qu'il se trouve à seulement un pixel de l'instrument et se servir de l'écran de carte pour passer dans le menu de sauvegarde au moment où l'on ramasse l'objet. Ce n'est pas grand-chose, mais c'est toujours ça de pris!



LA BOMBE-ZAPPETTE

■ Bizarrement, se servir d'une bombe pile en pleine transition d'écran déclenche l'évènement spécial de l'écran d'arrivée. On peut ainsi passer outre le morse qui bloque la sortie du village des Animaux, ouvrir le donjon du Rocher de la tortue, détruire les piliers de la Tour de l'Aigle et même zapper la séquence finale de l'œuf du Poisson-Rêve (une manœuvre délicate qui nécessite deux bombes).



BYE-BYE, SPRITES !

■ On peut exploiter cette combine finaude qui exploite les limites de sprite du jeu pour 'casser' les donjons : en allant rapidement dans le menu après avoir activé plusieurs projectiles de la baguette magique, on peut déclencher un gros ralentissement du jeu. En changeant aussitôt d'écran, les sprites de la nouvelle salle sont désactivés... y compris les boss !

MOBLIN

[Game Boy] Les Grandes Fées, comme il se doit, vous redonnent toute votre vie. Les plus petites ne peuvent pas être capturées, mais le médicament secret de Monique la Lunatique a le même effet.





[Game Boy] Link est invincible quand le grappin est déployé, ce qui permet d'éviter facilement les dommages causés par certains ennemis et certaines attaques.

▶ Ajoutez à tout cela des petites touches d'humour autoréférentiel, inédites dans une série certes amusante, mais qui au fond se prend quand même assez au sérieux.

Tout cela donne à *Link's Awakening* une saveur très différente de celle de la plupart des *Zelda*, et peut-être est-ce pourquoi le jeu n'a pas la même aura qu'un *A Link To The Past* ou un *Ocarina Of Time*. Et malgré tout son charme et toute sa fantaisie, le jeu est aussi la parfaite illustration de la structure de jeu rigide des *Zelda*, au point où les donjons sont numérotés et ne peuvent être joués que dans l'ordre donné. Les donjons eux-mêmes ne sont cependant pas aussi balisés, à part les tout premiers. Quelques tablettes de pierre fournissent d'obscurs indices et les objets indispensables peuvent très bien se planquer dans des salles (vraiment) secrètes, tandis que certains puzzles et coffres imposent une approche qui sort vraiment des sentiers battus, bien loin des habituelles techniques de base du dernier objet ramassé qu'on croise si souvent dans tant de titres du même genre.

Link's Awakening et quelques autres jeux *Zelda* un poil excentriques qui lui succéderont resteront sans doute à jamais dans l'ombre des grands noms de la famille, mais il ne faut pas pour autant oublier combien ces jeux restés en marge des projecteurs ont aidé à modeler les grands classiques. Dans une interview de 2010, Eiji Aonuma a lui-même admis qu'*Ocarina Of Time* aurait été très différent sans l'apport de *Link's Awakening* en termes de narration et de développement de personnages. S'il a enfin eu droit à tous les honneurs grâce à la sortie d'un remake enrichi très réussi sur Switch, *Link's Awakening* nous rappelle aussi qu'il ne faut pas mésestimer ces outsiders qu'on a tendance à oublier, mais sans qui de grandes franchises et même des genres de jeux à part entière n'existeraient peut-être pas. ★

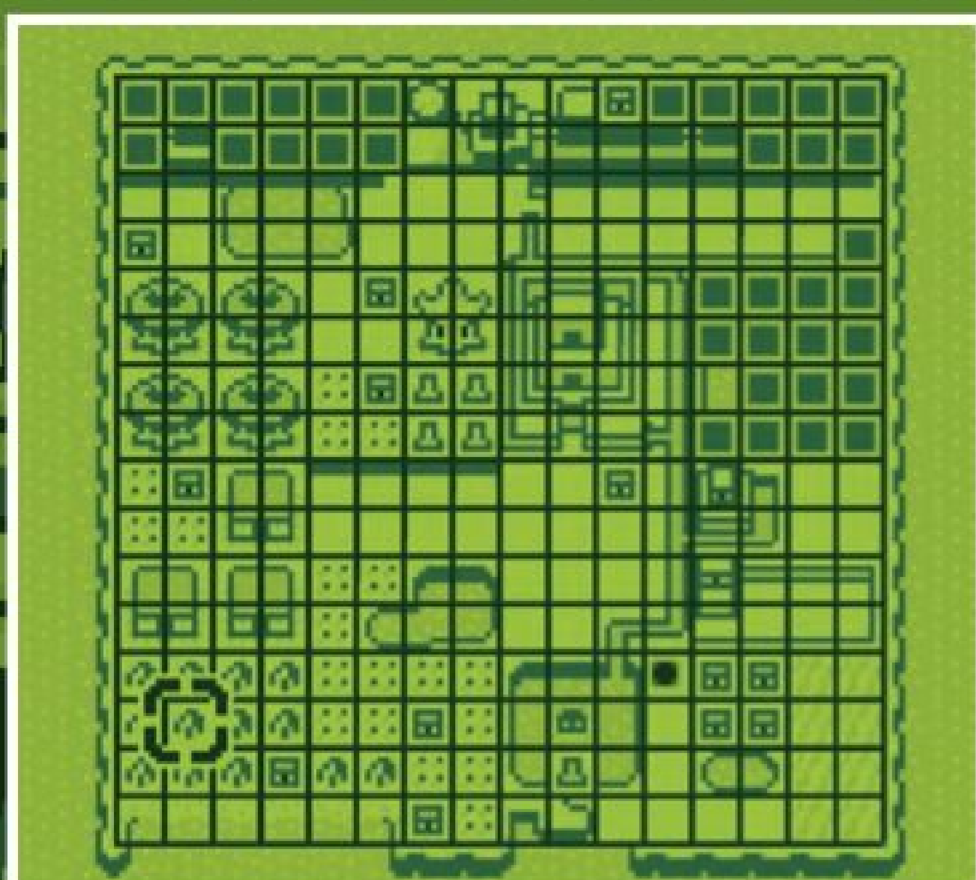




MORSE



PEAHAT





PÉPÉ LE RAMOLLO



OURSIN







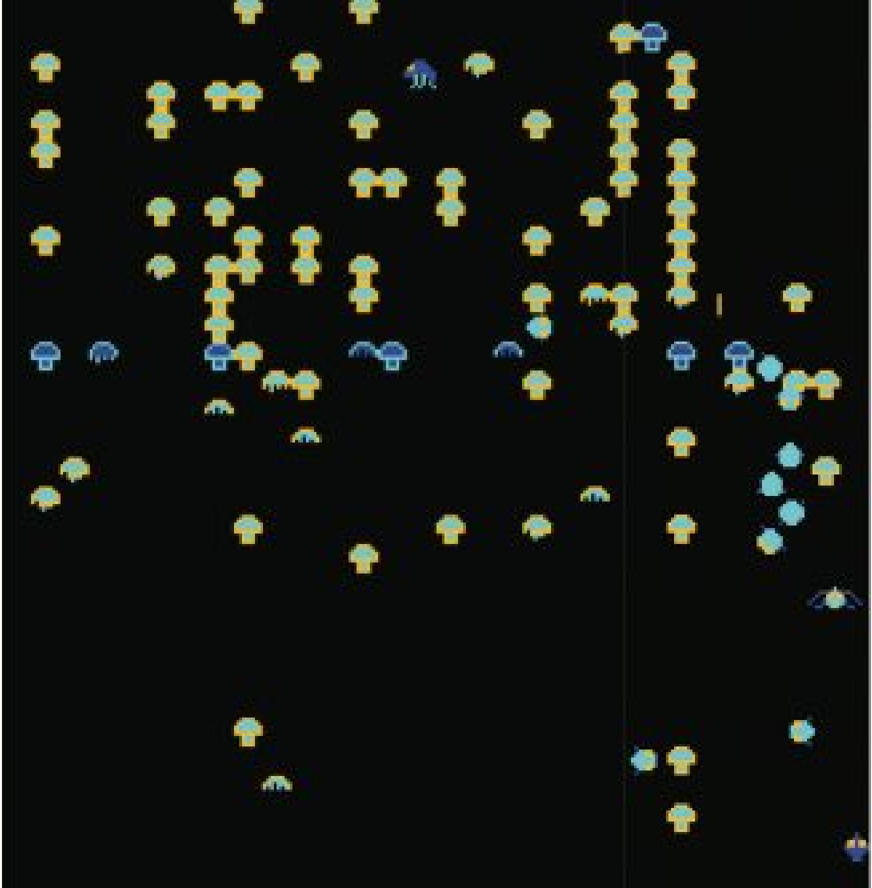
Centipede

» CONSTRUCTEUR : Atari, Inc » ANNÉE : 1981

Centipede reste l'un des grands noms de l'Âge d'Or de l'arcade. Un pur classique à la borne de jeu bien reconnaissable, grâce à son système de commandes très stylisé et son habillage saisissant.

Le jeu se distingue tout particulièrement des autres shooters de l'époque par son trackball, conçu par Dona Bailey et Ed Logg, qui permet de se déplacer dans le tiers inférieur de l'écran à une vitesse incroyable.

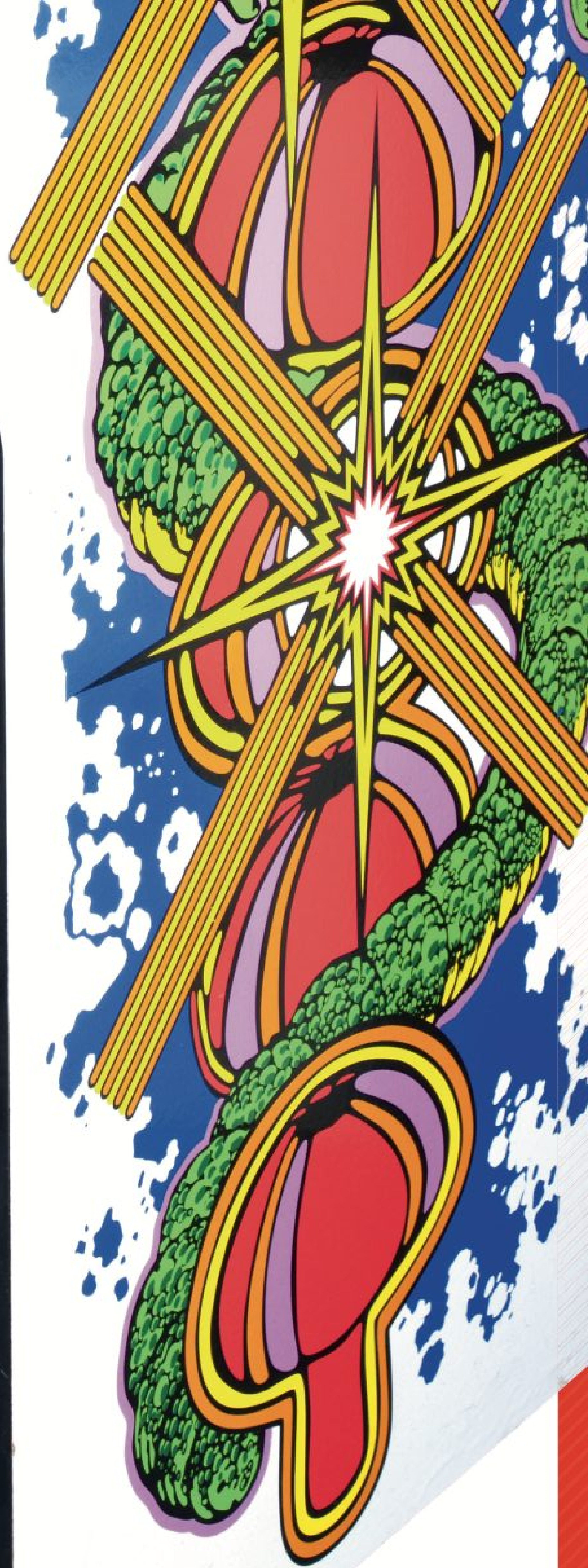
Si *Centipede* doit une part de son succès à cette interface originale (qui désavantage un peu les gauchers, soit dit en passant), son univers très différent des habituels thèmes spatiaux à la mode à l'époque a également joué. Le mille-pattes géant a quelque chose de terrifiant et laisse entendre, dès le premier coup d'œil à l'écran, que le défi s'annonce relevé...



LE MOMENT DE GRÂCE
Le tunnel de la mort

Pour terminer un niveau du jeu, il faut tuer le mille-pattes. Bien sûr, c'est plus facile à dire qu'à faire. La bestiole se divise quand on la touche, et chaque nouveau morceau part souvent dans une direction totalement différente du reste du corps. Il faut donc savoir bien exploiter les champignons qui font office d'obstacles, le mieux étant de tirer dessus pour façonner des corridors dans lesquels votre redoutable adversaire va s'enfermer. Une fois que vous l'aurez coincé dans une zone fermée, il vous sera plus facile de le détruire, segment après segment… parfois en seulement quelques secondes des plus délectables !





La famille Myriapode

Le succès du shooter d'Atari a logiquement inspiré des tas de clones arthropodes sur supports domestiques, parmi lesquels *Bug Attack*, *Caterpillar*, *Mushroom Alley*, *Wiggle Worm* ou *Megapede*…

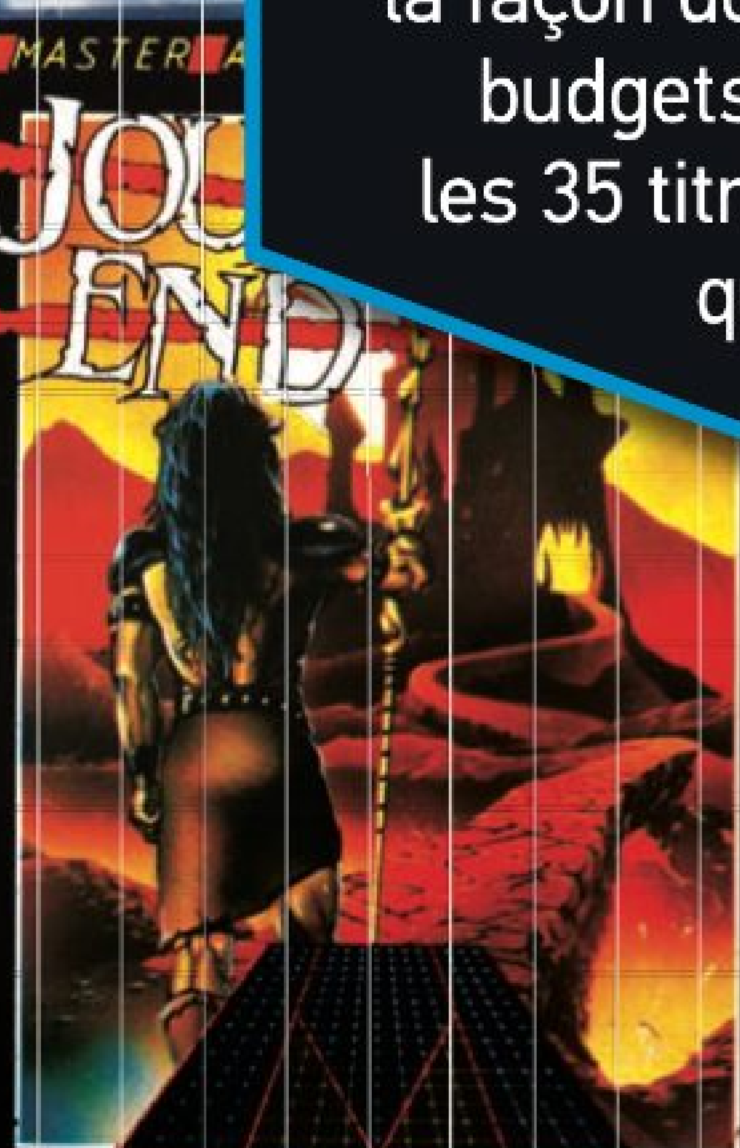




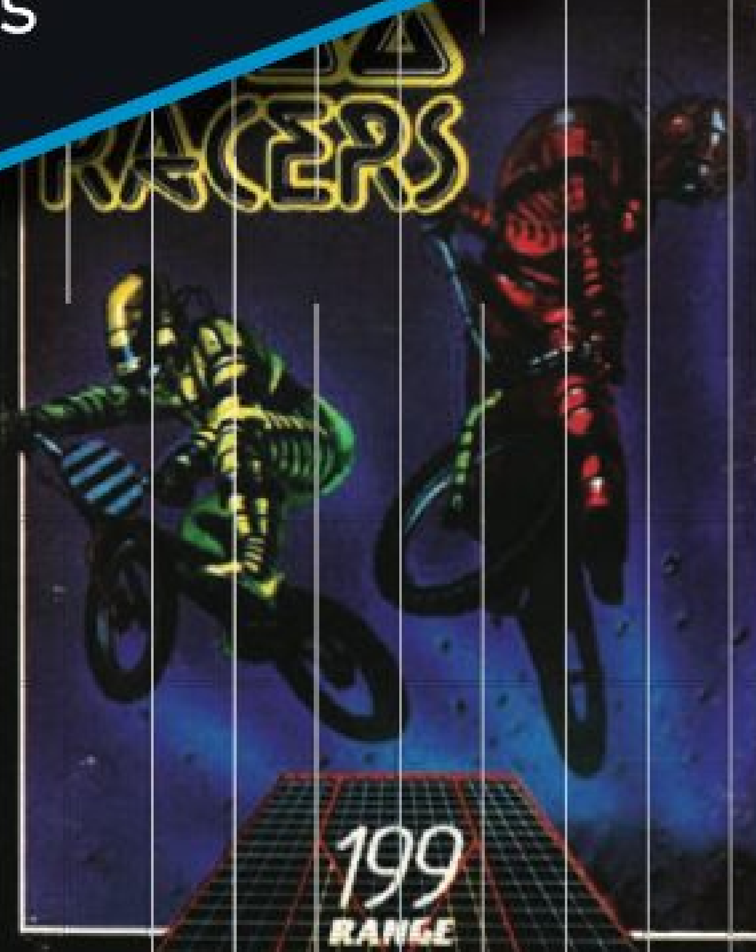


LES 35 JEUX QUI ONT FAIT MASTERTRONIC

Mastertronic n'est pas le premier éditeur à avoir sorti des jeux à petit prix, mais il a indiscutablement révolutionné la façon dont on vend les jeux vidéo avec sa gamme de jeux budgets de qualité très décente. On vous a sélectionné les 35 titres qui nous ont le plus marqués chez cet éditeur qui a si aimablement ménagé nos tirelires sans rogner sur le plaisir de jouer…







1984 BMX RACERS

▪ DÉVELOPPEURS : DAVID ET RICHARD DARLING ▪ GENRE : COURSE

Galactic Software, c'est-à-dire les frères Richard et David Darling, a été un allié de premier plan pour le début de l'aventure Mastertronic. Leur jeu *BMX Racers* a été un succès-surprise qui a assis leur réputation et leur a fait toucher de confortables royalties.

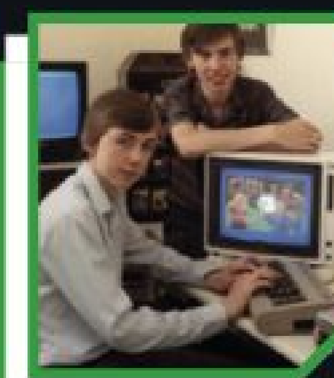
Le concept est tout simple : le joueur pilote un BMX dans une vue du dessus et doit éviter les obstacles qui apparaissent sur la route qui scrolle. *BMX Racers* est simple graphiquement et doté d'une courte durée de vie, mais ça ne l'a pas empêché de bien se vendre, porté par la mode du BMX qui battait son plein à cette époque.

Ce succès a donné aux deux programmeurs l'envie de fonder leur propre label en 1987 et de mettre le paquet sur la promotion à la sortie de chaque nouveau jeu. Un an après *BMX Racers*, Mastertronic a sorti les versions Commodore 16 et ZX Spectrum du jeu, toutes deux codées par d'autres programmeurs, les frères Darling se concentrant dans le même temps sur un nouveau projet. *BMX Racers* s'est fort bien vendu sur tous les supports où il est sorti et a permis à Mastertronic d'affirmer sa position sur le marché.

Un an plus tard, les frères Darling ont sorti une pseudo-suite, *BMX Trials*, où l'action se présente cette fois en scrolling de côté et où les joueurs doivent affronter l'ordinateur ou un adversaire humain dans une succession de cascades sur deux roues.



DAVID DARLING



L'homme derrière certains des plus gros titres des débuts de Mastertronic.

Comment travailliez-vous avec Mastertronic, au début?
Alan Sharam nous a écrit après avoir vu une de nos publicités dans un magazine. Au début, on créait des jeux et ils nous payaient des royalties. Après quelque temps, on a commencé à surtout faire du management, en déléguant à d'autres équipes la conversion de nos titres sur de nouveaux formats, mais aussi le développement de nouveaux jeux. Donc on a décidé de créer notre propre société, Artificial Intelligence Products Ltd, détenue à 50 % par nous et à 50 % par Mastertronic.

Vous avez finalement décidé de voler de vos propres ailes…
On a regardé quels jeux Mastertronic s'étaient le mieux vendus et on a vu que c'était ceux avec les thèmes les plus connus et les plus populaires, comme *BMX Racers*. On a donc fondé Codemasters pour ne produire que ce type de jeux et c'est comme ça que s'est construite notre gamme de simulateurs. Mais on respectait profondément le talent de Frank Herman et de Martin Alper pour les affaires!



1985 CHILLER

▪ DÉVELOPPEURS : DAVID ET RICHARD DARLING ▪ GENRE : PLATEFORME

Ce très bon jeu de plateforme est un hommage plus qu'ostensible à Michael Jackson, qui va même un peu trop loin puisque Mastertronic s'est retrouvé dans la panade pour avoir repris sans autorisation le thème de *Thriller* dans la version C64. Impossible, donc, de ne pas lire l'introduction du jeu sans penser à la voix caverneuse de Vincent Price : "La nuit vous emplit de terreur, vous êtes envahi par la peur que vous et l'élue de votre cœur soyez emportés par les goules du manoir hanté qui vous menacent." Mouahahahahaha!

Chiller, disponible aussi sur Amstrad, MSX et ZX Spectrum, est cependant assez ardu, d'autant que l'on n'a qu'une seule vie pour s'échapper des niveaux de jeu complexes et débordant de dangers. L'objectif est de récupérer plusieurs croix magiques pour libérer la petite amie sur le dernier écran, et si le gameplay impose pas mal de tâtonnements, les graphismes sont plutôt sympathiques, tout comme la musique – non, pas celle de *Thriller*, l'autre.

1984 FORMULA 1 SIMULATOR

▪ DÉVELOPPEUR : SPIRIT SOFTWARE ▪ GENRE : COURSE

Spirit Software faisait partie de ces studios qui n'ont pas su s'adapter à l'évolution rapide du marché vers le milieu des années 80. Son projet ambitieux de pack rassemblant son jeu de course et un volant ayant échoué avec son premier éditeur, le studio se tourne vers Mastertronic qui reprend le jeu en laissant le périphérique de jeu. Si l'effet de profondeur fonctionne relativement bien, *Formula 1 Simulator* manque tout de même de variété, au point où le jeu en semble presque inachevé – ou du moins bâclé… ce qui est bien possible, étant donné la situation du studio à ce moment. Et pourtant, malgré ces faiblesses, *Formula 1 Simulator* s'est très bien vendu, surtout sur ZX Spectrum. La version C16 est tout de même de meilleure facture, avec des contrôles améliorés et une caméra externe, derrière l'automobile, qui fonctionne mieux que la vue cockpit des autres versions.





1987 *KIKSTART II*

▪ **DÉVELOPPEURS :** MR CHIP/SHAUN SOUTHERN ▪ **GENRE :** COURSE

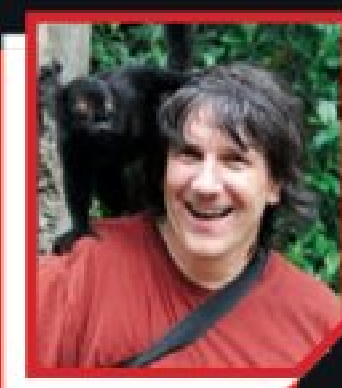
Le jeu de motocross de Mr Chip et de Shaun Southern a été un des plus gros hits de Mastertronic. Sorti en 1985, le premier *Kikstart* a été acclamé par la critique – chose rare au sein de la première fournée de jeux budget de l'éditeur. Sa suite est non seulement plus aboutie, mais elle se vend également beaucoup mieux.

Le jeu reproduit le modèle d'une émission télévisée à succès de l'époque, du nom de *Kick Start* : un ou deux motards doivent terminer une course d'obstacles le plus vite possible. Shaun Southern fait appel à Andrew Morris pour améliorer la formule du premier *Kikstart*, afin d'offrir le même gameplay amusant avec tout de même de meilleurs graphismes et quelques petits ajustements bienvenus. Par exemple, les joueurs ont désormais un compteur bien pratique pour régler sa vitesse afin de bien aborder les obstacles les plus délicats. De nouvelles courses sont également au programme, tout comme un éditeur de parcours. L'outil en question est un peu déroutant de prime abord, mais une fois qu'on l'a dompté, on peut facilement concevoir de nouvelles épreuves à relever.

Kikstart II ne s'est pas contenté des microordinateurs 8-bits, car Mastertronic a aussi édité une version Amiga du jeu, à un prix cependant plus proche des tarifs "plein pot" que de ceux de ses titres habituels.



SHAUN SOUTHERN



Le studio Mr Chip a signé de nombreux grands titres chez Mastertronic.

Vous souvenez-vous des débuts de Mr Chip chez Mastertronic?
Nos jeux ne se vendaient pas très bien au prix fort, et les gens de Mastertronic nous ont proposé un accord où chaque vente nous rapporterait certes peu, mais en nous promettant des volumes conséquents. Et ils ne mentaient pas, on en a vendu des tonnes. J'ai rencontré une seule fois Frank Herman [un des cofondateurs de Mastertronic, *NDLR*], mais c'était Doug Braisby, le dirigeant de Mr Chip, qui s'occupait de la plupart des contrats.

Avec le recul, quel regard portez-vous sur ces jeux à petit budget?
Ça nous a rapporté assez pour qu'on puisse prendre le temps de faire les jeux *Supercars* et *Lotus* pour Gremlin. C'était pour la plupart des titres qu'on développait en quelques jours, au pire en deux ou trois semaines, donc c'était plutôt rentable!

1984 *SPACE WALK*

▪ **DÉVELOPPEURS :** DAVID ET RICHARD DARLING ▪ **GENRE :** SHOOT-'EM-UP

Ce shoot-'em-up des frères Darling est sorti sur cassette et sur disquette sur C64 et a eu droit à des portages MSX et Spectrum. Il y a eu aussi deux versions C64, la seconde bénéficiant de graphismes et de sons améliorés.

En termes de gameplay, le concept est plutôt simple, taillé pour la gamme budget : le joueur se retrouve aux commandes d'un astronaute en jetpack qui doit ramener des satellites errants à sa navette spatiale. Si l'ensemble est assez répétitif, musique incluse, *Space Walk* reste sympathique à jouer en cessions courtes. Par contre, l'adaptation sur Spectrum est ratée, avec des graphismes limite-limite et une aire de jeu trop réduite qui rend l'expérience plus frustrante qu'amusante.



1985 *FINDERS KEEPERS*

▪ **DÉVELOPPEURS :** DAVID JONES ▪ **GENRE :** PLATEFORME-AVENTURE

David Jones est un des nombreux programmeurs en chambre qui ont envoyé leurs créations à Mastertronic, attirés par le succès de l'éditeur et son catalogue de plus en plus étoffé. Les qualités de son premier jeu n'ont pas manqué d'intéresser Mastertronic, et pour cause : *Finders Keepers* (qui aura droit ensuite à plusieurs suites), réussit à combiner le genre plateforme et un système d'inventaire grâce auquel le joueur peut récupérer des objets, les associer, les vendre, les utiliser pour se battre ou pour résoudre un des nombreux puzzles du jeu.

Servi par des visuels mignons et bien définis, *Finders Keepers* est en outre très jouable, même s'il n'est pas facile à terminer. Les portages Commodore 64, Amstrad, Commodore 16 et MSX sont tout aussi réussis.







1985 ACTION BIKER

DÉVELOPPEUR : INCONNU GENRE : COURSE

C'est assez original pour être souligné : il existe deux versions d'*Action Biker*, à la fois très différentes dans leur principe... et en termes de qualité.

Les versions isométriques pour le C64 et les micros Atari sont dans la pure veine des petits jeux simples et amusants coutumiers du catalogue Mastertronic. Les commandes réactives, la difficulté décente et des paysages variés de ce jeu de moto dans des niveaux ouverts le hissent même sur le dessus du panier.

Sur Spectrum, c'est une toute autre histoire : on se retrouve avec un jeu de labyrinthe frustrant et claustrophobe qui n'a vraiment pas grand-chose à voir avec l'autre mouture. On vous conseille bien évidemment de privilégier les éditions C64 ou Atari.



1985 THE LAST V8

DÉVELOPPEUR : DAVID DARLING GENRE : COURSE

Encouragé par le succès de sa gamme budget, Mastertronic lance en 1985 à grand renfort publicitaire son label MAD (*Mastertronic Added Dimension*) rassemblant des jeux un peu plus chers, mais plus complexes, plus variés, enfin, mieux, quoi. Hélas, le premier titre de la collection, conçu par David Darling, ne soulève pas l'enthousiasme des foules, malgré son univers apocalyptique à la *Mad Max*.

Si l'idée derrière *The Last V8* est plutôt bonne, sa réalisation laisse à désirer, avec des commandes si mal fichues qu'elles en rendent les choses pratiquement injouables. La fenêtre de jeu minuscule, reléguée à une bande étroite sur le tiers supérieur de l'écran, sous un HUD aussi envahissant qu'inutilement encombré, n'aide pas non plus.

La bande-son fantastique de Rob Hubbard sauve un peu les meubles, mais ça ne suffit quand même pas.



1986 ZUB

DÉVELOPPEUR : BINARY DESIGN GENRE : PLATEFORME

Vous le savez, on adore les jeux à l'humour déjanté. Et dans le genre, le *Zub* des frères Pickford se pose là.

Zub raconte l'histoire de Zub, soldat dans l'armée Zubienne, serviteur du roi Zub, souverain du royaume de Zub. Quand le sergent Zub confie à Zub une mission spéciale, le pauvre Zub n'a d'autre choix que d'obéir s'il ne veut pas se faire zuber à mort. Quelqu'un a volé l'œil vert de Zub et l'a emmené sur la planète Zub 10. Pour s'y rendre, Zub doit emprunter toute une succession de téléporteurs en passant par des plateformes flottantes qu'il peut diriger en s'accroupissant. Bien sûr, des robots de surveillance plus ou moins menaçants se dressent sur la route de Zub, mais celui-ci possède heureusement un bien pratique blaster zub grâce auquel il peut temporairement zuber ses ennemis.

Vous l'aurez compris, ça fait beaucoup de zubs, mais là ne se cantonne pas l'attrait du jeu. *Zub* bénéficie d'un gameplay bien pensé et d'une réalisation un cran au-dessus de ce qu'on croise habituellement dans cette gamme de jeux : une chouette intro à la *James Bond* et un personnage dont l'apparence se modifie selon son niveau de vie sont de petites finitions soignées des plus appréciables – pas mal, pour un jeu né d'un défi que se sont lancés à eux-mêmes les frères Pickford, à savoir écrire un jeu en une seule journée. Et en bonus, ils ont inclus le shoot-'em-up *Lightfarce* comme *Easter Egg*. Sympa.



STE PICKFORD



La moitié des légendaires frères Pickford nous parle de Mastertronic.

Quand on lui demande quel était son jeu Mastertronic préféré, Ste peine à trancher : "Personnellement, c'est *Zub*, car c'est le premier jeu qu'on ait fait ensemble, avec mon frère John, et le premier projet sur lequel il a pu tout concevoir de zéro. On n'a pas eu le temps nécessaire pour intégrer toutes les petites choses qu'on voulait y mettre, mais je suis quand même fier du résultat. Je crois que *Feud* est le meilleur jeu qu'on ait fait. C'est le premier qu'on ait conçu, mais pas programmé nous-mêmes, même si je me suis occupé d'une partie des graphismes. Par contre, *Rasterscan* n'était pas terrible, même si c'était assez intéressant et inhabituel pour que ça soit quand même divertissant. C'était l'époque où on commençait à concevoir des jeux sur papier, et le résultat ne marchait pas à tous les coups."

Ste tient aussi à saluer la liberté que leur a accordée Mastertronic : "On a pu expérimenter toutes sortes de game designs. Ce fut une époque riche en enseignement, qui a donné le ton pour la suite de nos carrières. "

1985 TUTTI FRUTTI

DÉVELOPPEURS : MR CHIP/SHAUN SOUTHERN **GENRE :** LABYRINTHE

Adepte du "Si je sors mon jeu sur un max' de supports, j'en vendrais plus", Mastertronic a particulièrement soutenu le Commodore 16 entre 1984 et 1985. Ce charmant clone de jeu d'arcade est un des premiers titres conçus par Shaun Southern pour cet éditeur. Ce *Mr Do!*-like est cependant plus qu'une simple copie, puisqu'on y trouve des mécaniques de gameplay empruntées à d'autres titres du moment, en particulier à *Dig Dug* et à *Pengo*.

Son gros défaut, c'est tout de même sa musique agaçante et incessante, mais pour le reste, c'est du beau boulot très respectable.



1985 JOURNEY'S END

DÉVELOPPEURS : M. PRESCOTT, C. GONSALVES, T. EVERSON **GENRE :** RPG

Édité à l'origine par Games Workshop, *Journey's End* est le parfait exemple du jeu qui privilégie le gameplay aux graphismes. Sur les fondations posées par *Rogue*, le premier grand *dungeon-crawler*, le jeu envoie le joueur en quête de l'Élixir d'Hagar, une potion mystique indispensable pour effectuer un rituel démoniaque capable de soigner la malédiction qui frappe le père du héros. En premier lieu, il faudra trouver la sortie d'un donjon en évitant de trépasser, en tuant quelques rats et en ramassant un peu d'or. Puis vient le moment de former une équipe pour se lancer dans votre quête proprement dite.

Mêlant puzzles variés et plaisants, éléments de jeu de rôle et même mini-jeux très arcade, *Journey's End* est une expérience fantastique pour qui saura passer outre ses graphismes rudimentaires.



1984 DUCK SHOOT

DÉVELOPPEURS : MR CHIP/SHAUN SOUTHERN **GENRE :** SHOOT-'EM-UP

Si ce n'est qu'un simple jeu de tir aux canards de fête foraine, ce jeu VIC-20 et Commodore 64 n'en est pas moins efficace. Bien sûr, on s'en lasse vite, mais pour le prix, il n'y avait pas trop de quoi se plaindre. Notez que contrairement à ce que le titre suggère, on ne tire pas que sur des canards.





1986 SPELLBOUND

DÉVELOPPEUR : DAVID JONES
GENRE : AVENTURE

Le deuxième volet de la trilogie Magic Knight (après *Finders Keepers* et avant *Knight Tyme*) est lui aussi un cran au-dessus des standards habituels des jeux de la gamme budget. Des graphismes colorés, des puzzles bien fichus et un sens de l'humour particulier ainsi que le système de menu *Windowvision* en font un titre vraiment très plaisant.

1986 VIDEO MEANIES

DÉVELOPPEUR : TONY KELLY
GENRE : SHOOT-'EM-UP

Ce sympathique petit shoot-'em-up, sorti sur Commodore 16 et Commodore 64, offre de l'action frénétique dans des couloirs étroits, servie par des effets sonores solides et une musique entraînante. Comme bien d'autres titres de ces gammes à petit prix, l'efficacité de *Video Meanies* compense son manque d'originalité.





1985 ONE MAN AND HIS DROID

DÉVELOPPEURS : CLIVE BROOKER
GENRE : LABYRINTHE/SIMUL. DE BERGER

Clive Brooker est également le créateur d'*Empire Fights Back* et de tout un tas de jeux Spectrum sur cassette. *One Man And His Droid* est un titre assez difficile à prendre en main, mais une fois qu'on a compris comment capturer les ramboids (des moutons extraterrestres), on peut savourer cette petite pépite amusante et originale.

1986 GHOSTBUSTERS

DÉVELOPPEURS : DAVID CRANE/ACTIVISION
GENRE : ACTION

Comme un peu tous les éditeurs, Mastertronic a créé un label dédié à d'anciens jeux à succès qui ont droit à une nouvelle vie dans la gamme budget. Un des premiers titres de cette collection *Ricochet* est le célèbre jeu sous licence d'Activision, qui reprend plutôt bien l'univers du film *S.O.S. Fantômes*.





1985 CAVES OF DOOM

DÉVELOPPEURS : MR CHIP/ROBERT SANSOM
GENRE : PLATEFORME

Sous la superbe jaquette signée John Smyth se cache un jeu de plateforme de Mr Chip qui s'inspire plus que vaguement d'un certain *Jet Set Willy*. Équipé d'un jetpack, le joueur doit traverser des niveaux pleins d'ennemis qui ont la sale manie de le poursuivre. C'est potable dans l'ensemble, mais la version Amstrad pique méchamment les yeux.

1986 UNIVERSAL HERO

DÉVELOPPEURS : STUART MIDDLETON/XCEL **GENRE :** AVENTURE

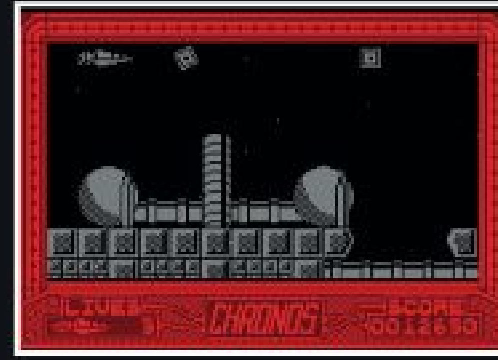
Vers le milieu des années 80, Stuart Middleton a imaginé l'aventure fantastique de *How To Be A Hero* avec quelques amis et récidive avec *Universal Hero*, graphiquement plus étoffé. La difficulté croissante est bien dosée, sauf vers la fin où les choses ne suivent plus vraiment de logique. Ça vaut malgré tout le coup d'œil.



1987 CHRONOS

DÉVELOPPEUR : THE RADICAL TUBES
GENRE : SHOOT-'EM-UP

Les aspects les plus notables de ce jeu sont certainement sa superbe musique signée Tim Follin et son tableau des scores qui, comme chez Design Design, réplique avec humour aux gros mots. Sinon, c'est un shoot-'em-up Spectrum très classique, avec un portage Amstrad moins bien fichu.



1986 KNIGHT TYME

DÉVELOPPEUR : DAVID JONES
GENRE : AVENTURE

Le chapitre final des aventures du Magic Knight est bourré de puzzles à résoudre dans n'importe quel ordre afin de ramener notre petit héros casqué à son époque. *Knight Tyme* est un très bon jeu, servi par de jolis graphismes et une chouette musique de David Whittaker sur Spectrum 128k.



1988 GAPLUS

DÉVELOPPEURS : DIGITAL DESIGN **GENRE :** SHOOT-'EM-UP

En 1988, même Mastertronic se lance dans les portages de l'arcade, plutôt bien, en général, comme ici. Cette adaptation signée Digital Design de la suite assez peu connue de *Galaga*, le hit d'arcade de Namco, est un shoot-'em-up fluide qui reproduit plutôt bien la version originale.

Comme d'habitude, des extraterrestres menacent la Terre et le joueur doit traverser le cosmos pour aller les démolir. La petite originalité du jeu, c'est son système d'*upgrades* d'armes lâchés par le vaisseau-mère Gaplus. Ils augmentent votre puissance de tir tout en paralysant les ennemis qui se retrouvent dans son sillage. *Gaplus* ne s'est pas tellement fait remarquer à l'époque, noyé dans la masse, mais son charme rétro opère toujours à merveille.



STEPHEN CURTIS



Jeux à succès et titres imprononçables...

Stephen se souvient bien de son premier contrat avec Mastertronic : "J'ai envoyé un jeu sur cassette, et ils l'ont pris", nous raconte-t-il. "J'ai aussi travaillé sept mois dans les bureaux de Mastertronic, pendant lesquels j'évaluais les cassettes qui arrivaient tout en programmant mes propres trucs. C'était un chouette endroit, avec un flipper en accès libre – très souvent occupé ! *Nonterraqueous* est mon premier jeu chez Mastertronic. C'est moi qui ai trouvé le nom, un mélange de 'Non' pour... eh bien 'Non', de 'Terra' pour 'Terre' et 'Aqueous' pour l'eau. Pour dire que ça se passait sur une planète extraterrestre. Ils ont bien aimé le titre. Après *Soul Of A Robot*, les frères Darling m'ont fait une belle offre pour *Nonterraqueous 3, Terra Cognita*. Je suis retourné chez Mastertronic pour *Dr Jackle And Mr Wide* et *Into Oblivion*, mais ces deux jeux sont moins bons que leurs titres !"



1985 NONTERRAQUEOUS

DÉVELOPPEUR : STEPHEN CURTIS
GENRE : AVENTURE

Avant d'entrer chez Mastertronic, Stephen Curtis leur a d'abord vendu ce jeu et sa suite, *Soul Of A Robot*. *Nonterraqueous* est un défi de poids où il faut absolument dessiner une carte pour espérer s'en sortir. Le jeu est sorti en 1984 et marque une amélioration sensible de la qualité des titres Mastertronic, surtout sur ZX Spectrum. Pour la petite histoire, la redoutable intelligence artificielle à la source de vos ennuis dans *Nonterraqueous* est… un ZX81 !



1986 AGENT X

DÉVELOPPEUR : SOFTWARE CREATIONS
GENRE : DIVERS

Développé par les frères Tatlock, Agent X rassemble plusieurs types de gameplay – une variété inédite pour un jeu dans la gamme budget.

Pour être honnêtes, les quatre niveaux ne sont pas très excitants, pris séparément, mais pour le prix, l'ensemble est plutôt satisfaisant.

1986 NINJA

DÉVELOPPEUR : SCULPTURED SOFTWARE
GENRE : BEAT-'EM-UP

Entertainment USA était un sous-label de Mastertronic dédié aux productions de programmeurs américains. *Ninja* est signé Sculptured Software, la petite équipe de Salt Lake City qui a développé la version originale sur C64. Même si les ennemis deviennent de plus en plus pénibles à battre, le jeu est facile à prendre en main et offre ce qu'il faut d'action aux fans de beat-'em-ups.



SIMON WHITE

L'auteur de *Jason's Gem* parle de Mastertonic.



"Quand j'ai commencé à être à l'aise avec le langage assembleur, je me suis dit que je pourrais viser des objectifs plus ambitieux et écrire un jeu qui soit vendable. C'était l'époque où le marché commençait à être mature et où la plupart des sorties importantes étaient conçues par de petites équipes. Quand Mastertronic s'est lancé, j'ai vu qu'ils avaient une approche différente, et je leur ai soumis quelques démos. J'étais enchanté quand ils m'ont répondu par l'affirmative et très vite, mon jeu de puzzle *Hotch Potch* est sorti. John Maxwell était mon contact chez Mastertronic. La première fois que je suis allé les voir, il m'a demandé comment je travaillais et je lui ai dit que je bossais sur une télévision noir et blanc, alors il s'est arrangé pour qu'une partie de mes royalties soit payée en avance afin que je puisse m'acheter une télé couleur."

1985 JASON'S GEM

DÉVELOPPEUR : SIMON WHITE · GENRE : PLATEFORME

Le second jeu de Simon White pour Mastertronic (après *Hotch Potch*) est aussi son tout dernier titre, puisque le programmeur n'est ensuite jamais revenu aux jeux vidéo.

Jason's Gem se divise en deux stages : dans le premier, Jason fait atterrir son vaisseau spatial avant de descendre dans des grottes où il tire sur tout ce qui se dresse sur sa route. La deuxième partie est plus axée plateforme, où l'objectif de Jason, la Gemme Mystique, attend ce dernier au bout de dix écrans pleins d'action et de dangers.

Jason's Gem est loin d'être le meilleur des titres Mastertronic, mais le challenge est relevé : bien qu'il n'y ait que dix écrans, il n'est pas si facile de récupérer cette fameuse gemme…



1987 LA SWAT

DÉVELOPPEUR : SCULPTURED SOFTWARE
GENRE : RUN-AND-GUN

Mastertronic a aussi eu son lot de boulets, parmi lesquels ce run-and-gun en scrolling vertical qui s'est pourtant bien vendu, malgré ses graphismes horribles, son gameplay insipide et sa répétitivité assommante à en pleurer.



1985/6 KANE

DÉVELOPPEUR : JOHN DARNELL
GENRE : ACTION

Sorti tout d'abord sur C64, *Kane* a suffisamment bien marché pour avoir droit à des portages sur Spectrum et Amstrad CPC et à une suite en 1988, elle aussi programmée par John Darnell. Après un concours de tir à l'arc sur volatiles et une course contre un train lancé à toute vitesse, on finit la partie sur une fusillade façon *Le train sifflera trois fois* dans les rues de Kane.



1987 COLONY

DÉVELOPPEUR : ICON DESIGN
GENRE : LABYRINTHE

Pour lutter contre la surpopulation, l'Humanité doit partir pour les étoiles. Aux commandes d'un robot de service, le joueur doit réparer les barrières, surveiller l'approvisionnement et repousser les bestioles indigènes. Si le concept original n'a pas tellement pris à l'époque, le jeu mérite le coup d'œil.





1987 FEUD

DÉVELOPPEUR : BINARY DESIGN
GENRE : AVENTURE

Avec son esthétique pittoresque et un poil rustique, *Feud* affiche déjà une véritable personnalité visuelle. C'est aussi un très bon jeu, où l'on incarne Learic, frère de Leanoric, devant récupérer les herbes qui lui permettront de concocter les sorts qui pourront lui garantir la victoire dans son combat à mort contre les forces du mal. Certes, ça manque un peu de variété, mais ce n'en est pas moins un bon jeu d'aventure/arcade bien troussé.



1986 180

DÉVELOPPEUR : BINARY DESIGN · GENRE : SPORT

Les jeux de fléchettes sur micro sont légion, mais celui-ci, conçu par les frères Pickford, se détache du lot grâce à son ambiance pleine d'humour, son chien qui pisse contre le bar, son Jammy Jim qui aligne les triples 20… Le gameplay est lui aussi plaisant, avec cette main flottante qu'il faut savoir dompter pour espérer gagner contre des adversaires forcément de plus en plus coriaces.

1987 MOTOS

DÉVELOPPEUR : BINARY DESIGN · GENRE : ACTION

Mastertronic a aussi cédé aux sirènes des portages de jeux d'arcade, et plutôt bien, même, comme le prouvent *Gaplus*, *Bosconian '87* et ce *Motos*, qu'on affectionne tout particulièrement de par son originalité. L'objectif du jeu est d'éjecter les adversaires du plateau dans une sorte de jeu de voitures tamponneuses avec ce qu'il faut d'ennemis et de power-ups variés.





1987 MILK RACE

DÉVELOPPEUR : ICON DESIGN GENRE : COURSE

La *Milk Race* est une course cycliste qui traversait le nord-est de l'Angleterre, sponsorisée à l'époque par l'association des producteurs de lait de Grande-Bretagne. En 1987, Mastertronic a récupéré la licence de cet évènement sportif amateur pour un jeu développé par Icon Design. Aux commandes de son vélo, le joueur doit éviter les autres concurrents et les différents obstacles qui jonchent la route, qui défile en scrolling horizontal.

Plutôt correct, graphiquement, *Milk Race* est plombé par des commandes absconses et une difficulté injuste – le moindre contact avec un adversaire vous envoie systématiquement manger le bitume. Et c'est bien dommage, parce qu'il y a aussi de bonnes petites idées, comme les choix de pignons, qui hélas ne compensent pas les errances des bases du gameplay.

1990 DOUBLE DRAGON

DÉVELOPPEUR : MELBOURNE HOUSE GENRE : BEAT-'EM-UP

Mastertronic a exploité à fond la fameuse licence d'arcade en la (ré)éditant dans la gamme Mastertronic Plus, puis sous le label Tronix. La borne *Double Dragon* originelle a été un gros hit au milieu des années 80, les différents portages de Melbourne House, qui en a acquis les droits sur microordinateurs, ne font pas honneur à la version originale. Si le portage C64 a tout particulièrement été éreinté par la critique, ce n'est pas tellement mieux sur Amstrad (le portage est d'une lenteur affligeante) ou sur Spectrum (aux graphismes aussi moches qu'illisibles). Pourtant, ces défauts n'ont pas empêché le jeu de se vendre par camions au prix fort, et plus encore quand il est ressorti dans les gammes budget de Mastertronic. Le manuel de la version C64 est connu pour inclure une note des programmeurs qui s'excusent à demi-mot en se plaignant des limitations de la machine et de la technique d'empilement de sprites qu'ils ont dû employer pour contourner ces limitations.





1987 AMAUROTE

DÉVELOPPEUR : BINARY DESIGN
GENRE : AVENTURE

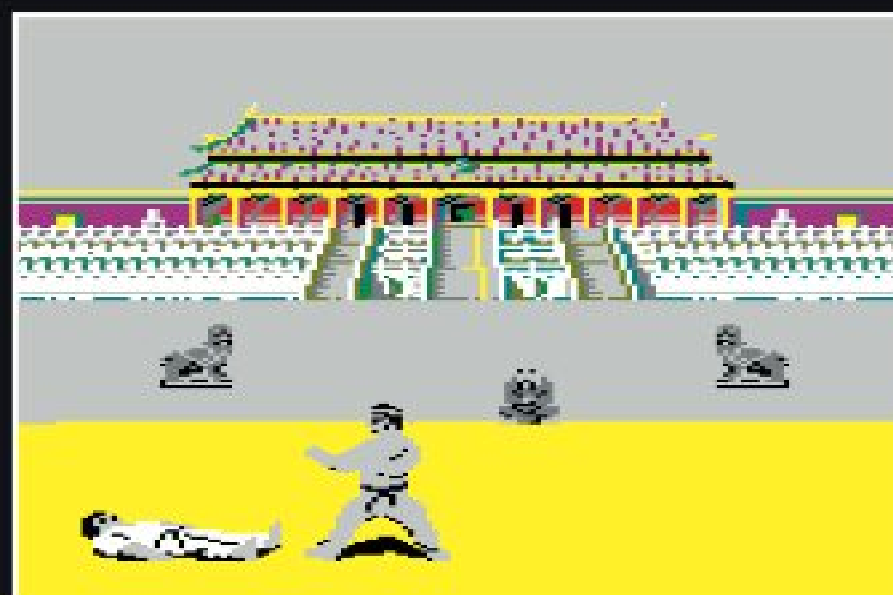
Un jeu d'aventure d'arcade isométrique assez simpliste, mais plutôt joli. Sauf sur C64, où la vue isométrique est remplacée par un affichage vu du dessus qui lui retire son peu d'originalité. Sur Atari, Spectrum et Amstrad, le système de bombes rebondissantes est innovant, mais pas très bien réglé et un peu frustrant. Dommage, parce qu'il y a sinon de quoi explorer et de bonnes idées.

1987 WAY OF THE EXPLODING FIST

DÉVELOPPEUR : BEAM SOFTWARE GENRE : BEAT-'EM-UP

Le légendaire jeu de baston de Beam Software et Melbourne House a très bien marché avant que Mastertronic n'absorbe l'éditeur australien et ne ressorte le jeu à petit prix dans sa gamme Ricochet. *Way of the Exploding Fist* aligne bon nombre d'attaques différentes, avec coups de pied sautés et coups de poing brutaux à foison, et affiche des animations tout bonnement superbes. La difficulté est elle aussi bien dosée, et chaque adversaire est un véritable défi. Mais c'est surtout son mode multijoueur qui remporte les suffrages.

Quand Mastertronic a ressorti le jeu, la concurrence était rude : l'immense *International Karaté +* est en effet sorti la même année. Mais le prix n'étant pas le même, il y avait de la place pour tout le monde et l'engouement du public pour *IK+* a sans doute aussi pas mal joué en la faveur de la ressortie de *Way of the Exploding Fist* en gamme budget…





La LaserActive

» CONSTRUCTEUR : Pioneer Corporation **» ANNÉE :** 1993

On peut facilement oublier que Pioneer a aussi tenté une incursion dans l'industrie du jeu vidéo, d'autant que sa machine n'est sortie qu'au Japon et aux États-Unis, jamais en Europe, et qu'elle ressemble plus à un lecteur CD à intégrer à sa chaîne hi-fi qu'à une console de jeu. L'aspect, c'est une chose, mais quand on regarde à l'intérieur de cet appareil massif, on trouve un ensemble multimédia capable de faire tout un tas de trucs à la mode à cette époque, ce qui ne l'a pas empêché de faire un flop commercial.

La LaserActive pouvait lire les LaserDiscs et les Compact Discs, faisait office de machine de karaoké grâce à sa compatibilité avec les disques LD-G, et faisait tourner des jeux. Ceux-ci n'étaient pas très excitants, et pour la plupart des titres FMV, comme *Time Gal*, *Road Blaster* ou *Triad Stone*. Tous ces jeux nécessitaient des modules PAC pour être jouables. Le plus populaire était celui de Sega qui permettait à la LaserActive de jouer différents jeux LaserDisc, mais aussi les titres Mega CD et les cartouches Mega Drive, ce qui étoffait évidemment monstrueusement le catalogue de la machine de Pioneer. Dommage, le module en question coûtait les yeux de la tête (600 dollars).

Il y avait aussi un module PAC pour la PC Engine de NEC (qui sortira son propre système concurrent, le LD-ROM²), déjà rare à l'époque et aujourd'hui très convoité (donc horriblement cher) sur le marché de la collection.

Ces extensions n'ont cependant pas sauvé la LaserActive, une machine très onéreuse (presque 1000 dollars aux États-Unis à son lancement), dont la puissance en tant que console de jeu ne pouvait rivaliser avec les nouvelles machines de Sony et 3DO.



Saviez-vous ça ?

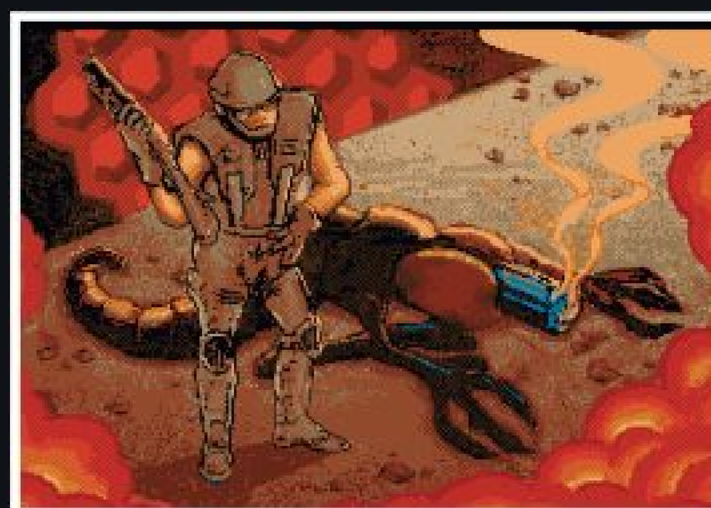
- La LaserActive est *region-free*, donc on peut jouer à des jeux du monde entier, si tant soit qu'on ait les modules PAC correspondants.
- La LaserActive a aussi eu droit à ses lunettes 3D, avec plusieurs titres compatibles, dont *3D Museum*, *Vajra 2* et *3D Virtual Australia*.







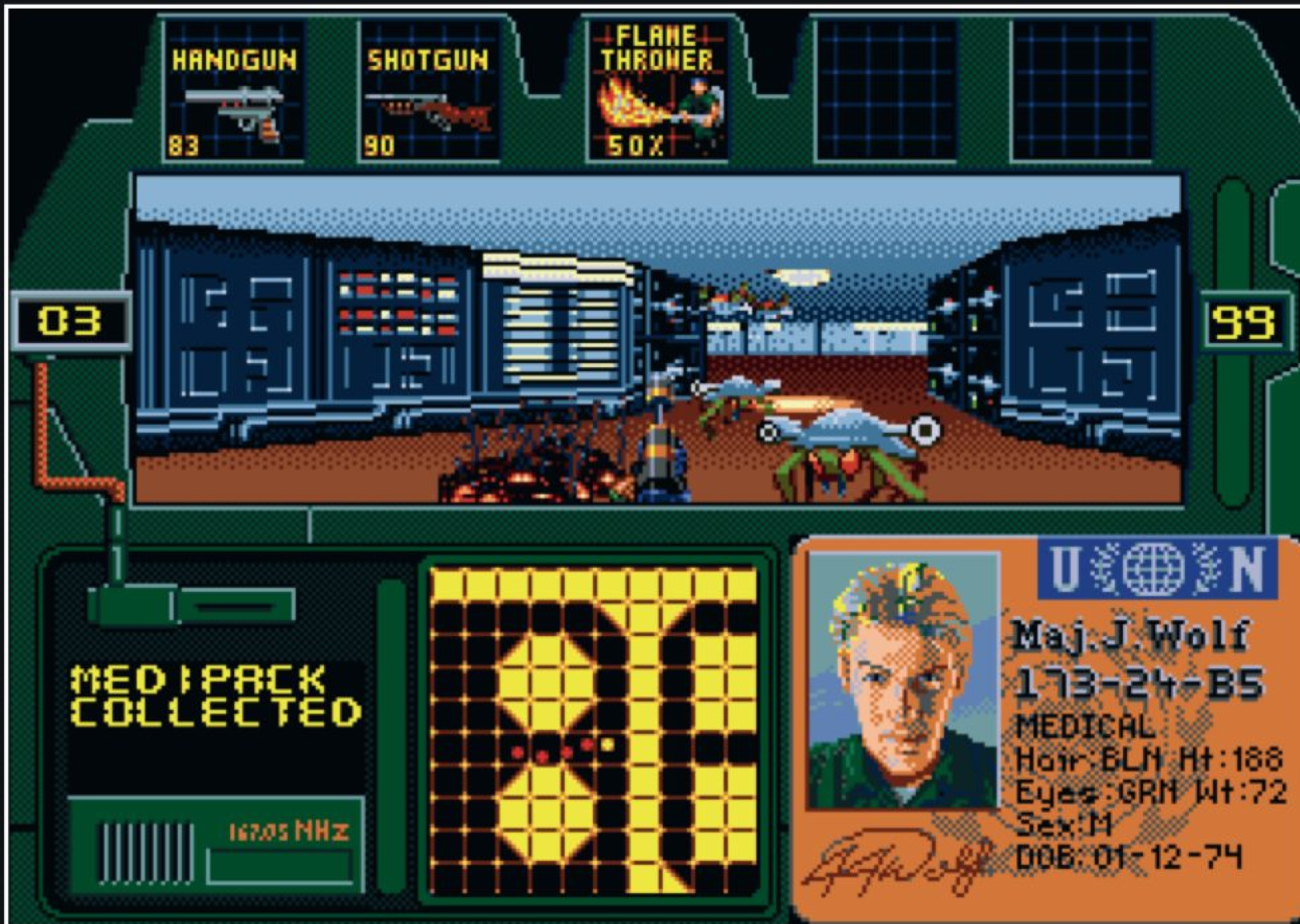




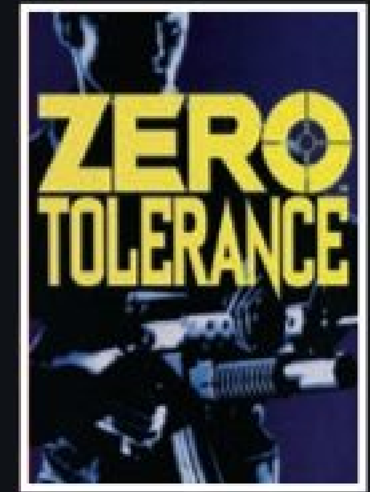
LE MAKING OF DE

ZERO TOLER

Si les ambitions d'un jeu n'en font pas le succès, il est indéniable que le FPS en 3D de **Technopop** force le respect. Voyons comment ***Zero Tolerance*** a réussi à faire basculer la console de Sega dans la troisième dimension…



» [Mega Drive] La fenêtre de jeu réduite permet d'augmenter les capacités de calcul.



INFOS

- » **DÉVELOPPEUR :** TECHNOPOP
- » **ÉDITEUR :** ACCOLADE
- » **SORTIE :** 1994
- » **SUPPORT :** MEGA DRIVE
- » **GENRE :** JEU DE TIR EN VUE SUBJECTIVE

RANCE

Dans le cycle de vie de toute console vient un point où les développeurs maîtrisent si bien le matériel que les jeux qu'ils produisent en deviennent réellement impressionnants. La Mega Drive est un cas à part en la matière, car elle n'a atteint ce palier que trop tard, au moment où l'ère 32-bits avait déjà commencé à prendre le dessus. Mais alors que le PC repoussait les limites des technologies du jeu vidéo et que Sony s'apprêtait à sortir sa PlayStation, des développeurs comme ceux de Technopop faisaient des prodiges sur la célèbre console 16-bits de Sega...

Zero Tolerance est né de l'envie de repousser les limites de la Mega Drive, et c'est bien la technique qui a façonné le concept de jeu, ou plus exactement l'envie de prouver avec une démo technique qu'il était possible de réaliser un moteur 3D sur ce support : "Les jeux 3D m'ont toujours plus fasciné que les jeux 2D", nous dit Thomas Gjørup, programmeur et concepteur de *Zero Tolerance* chez Technopop. "J'étais tout particulièrement attiré par l'idée d'être immergé dans un jeu, dans la simulation d'un monde. C'était bien avant que la réalité virtuelle ne soit possible, et même avant que des graphismes en 3D temps réel rudimentaires soient accessible au grand public. D'ailleurs, mon jeu ZX81 préféré, c'était un labyrinthe en 3D très sommaire, avec des gros blocs noir et blanc en guise de murs."

Le règne des jeux de tir en vue subjective n'en est encore qu'à ses prémices sur PC que Thomas et le reste de l'équipe de Technopop veulent déjà développer un moteur similaire sur console : "Vu que j'avais déjà un peu d'expérience au kit de développement Genesis et que j'en avais un sous la main, c'est vers la machine de Sega que je me suis logiquement ▶



» [Mega Drive] Vos armes et les munitions disponibles sont indiquées à l'écran.


» [Mega Drive] C'est la panique! On se croirait dans nos locaux, le jour du bouclage de **Retro Gamer Collection**!

"Tous les développeurs ne se préoccupent pas du marché, de l'aspect financier et du consommateur final"
Thomas Gjørup

▶ tourné", poursuit Thomas. "L'idée, c'était de faire un moteur qui pouvait afficher des murs texturés pouvant être déformés pour simuler la perspective 3D. Rien de plus. Je savais qu'à partir de ça, on pourrait faire n'importe quel jeu. Au début, j'imaginais une sorte de *Wolfenstein*, mais guère plus."

L'influence de *Wolfenstein* est évidente, mais le but n'est pas d'en faire un simple clone sur Mega Drive : "J'avais passé tellement d'heures sur *Wolfenstein* qui venait de sortir que je crevais d'envie de faire moi-même quelque chose dans le genre", nous raconte Thomas. "*Wolfenstein*, c'était l'étalon auquel il fallait se mesurer." Mais c'est véritablement la sortie de *Doom* qui a poussé les développeurs en avant : "Pour être honnête, quand les premières betas de *Doom* ont fuité, j'étais littéralement terrifié par ce qu'id Software pouvait faire", se souvient Thomas. "Ils avaient placé la barre tellement haut! C'était un vrai saut quantique, tellement plus que *Wolfenstein*! Ça m'a permis – ou plutôt, ça m'a forcé – à revoir mes ambitions à la hausse. Il m'a fallu repiquer quelques astuces de *Doom* pour faire quelques trucs que ne faisait pas *Wolfenstein*. Les murs en diagonale, la profondeur de champ, les ascenseurs, les terrains en pente, s'accroupir… C'était vraiment pour voir jusqu'où on pouvait pousser le hardware."

Thomas est obsédé par l'envie de faire un monde aussi 'réaliste et incroyable' que celui de *Doom*. "*Wolfenstein* paraissait trop simpliste, avec trop de mouvements saccadés. La course, par exemple, c'était tout ou rien, sans le côté fluide de l'accélération ou de la décélération."

Évidemment, la tâche est loin d'être aisée : pas facile de programmer un moteur 3D sur Mega Drive, conçue pour les jeux en 2D et ne bénéficiant même pas de l'équivalent d'un Mode 7 pour simuler la 3D! "Une des premières choses qu'il m'a fallu faire, c'est de voir si l'objectif était tout simplement atteignable", explique Thomas. "C'est un peu gênant à dire, mais il m'a fallu beaucoup de temps pour trouver les bons calculs pour créer une simple perspective 3D. Mes murs n'arrêtaient pas de se tordre au niveau des bords de l'écran, et je ne peux m'en prendre qu'à moi-même, pour ça. J'aurais dû être plus attentif en cours de maths! Donc ça m'a pris pas mal de temps, mais j'y suis arrivé. Et je dois dire qu'en réalité, ce n'était même pas compliqué!"

Le résultat est en tout cas impressionnant : si les animations n'ont pas la fluidité de celles d'un *Doom*, le moteur 3D fait du très bon boulot pour retranscrire sur la console de Sega l'expérience FPS des PC.

Zero Tolerance emprunte à toutes sortes de grands noms de la science-fiction populaire, de *Star Wars* à *2001 : Odyssée de l'espace*, en passant par *Cosmos 1999*, autant pour le look que pour le scénario. Mais la plus grosse inspiration pour le jeu et sa progression d'étage en étage vient d'ailleurs : "Le film *Piège de Cristal* m'a beaucoup inspiré", nous avoue Thomas. "Je voulais reproduire le même contexte de bâtiment assiégé, avec des conduits d'aération labyrinthiques et de grosses fusillades. C'est ce que je voulais pour le jeu. On s'en est un peu écartés pendant le développement, au fur et à mesure qu'on intégrait différentes idées. Mais le gameplay, la part d'action et l'ambiance globale du jeu restent fidèles à mon idée

53

PLUS DE MEGA 3D

Petit florilège de titres Mega Drive en 3D



DUKE NUKEM 3D

La version Mega Drive des aventures du Duke est bien sûr un cran en dessous de l'original sur PC, et si ce n'est pas aussi impressionnant, ça a au moins le mérite de bien tourner sur la console de Sega.



BLOOD SHOT

C'est un peu trop rugueux pour son bien, mais visuellement, les environnements labyrinthiques de *Blood Shot* sont agréables à explorer, avec plein d'armes à essayer et des tas d'ennemis à flinguer.



CORPORATION

Ce jeu baptisé *Cyber-Cop* aux États-Unis affiche des environnements en 3D polygonale, ce qui en fait le titre le plus impressionnant de cette liste, techniquement parlant.



STAR CRUISER

Cette exclusivité japonaise est un mélange de RPG et de FPS. Ça peut sembler très basique aujourd'hui, mais à l'époque, de la 3D sur Mega Drive, ce n'était pas rien!



» [Mega Drive] Les environnements évoluent au fil de votre progression. Le monde de *Zero Tolerance* fourmille de détails.



» [Mega Drive] Grâce à la carte intégrée au HUD, on peut facilement se repérer dans chaque niveau.

de départ, je crois."

Zero Tolerance a quelques spécificités qui le distinguent des FPS d'id Software. La carte et le radar, par exemple, sont bien utiles pour naviguer dans les niveaux qui sans cela, seraient bien trop labyrinthiques. Et bien sûr, le jeu en coopératif est encore loin d'être dans la norme, tout comme la possibilité de relier deux machines par câble *link*. Mais la plus grande innovation du jeu tient sans doute au fait que lorsqu'on meurt, on change de personnage. Il y en a cinq en tout, avec chacun leur style propre, et qui deviennent indisponibles pour le reste de la partie s'ils se font tuer.

"Une des premières choses que j'avais faites pour le jeu *Pro Moves Soccer*, c'était un 'moteur de visages', qui pouvait combiner des têtes, des yeux, des nez et des cheveux aléatoirement pour créer des figures différentes", nous dit Thomas. "C'était indispensable, parce qu'on n'avait pas assez de mémoire pour mettre des centaines de photos dans le jeu, et parce qu'en tant que petit studio, on n'avait pas non plus les ressources pour faire des tonnes d'artworks. Au départ, j'avais repris le même principe pour *Zero Tolerance* : des personnages générés aléatoirement, avec des coupes de cheveux bizarres, des lunettes et tout le tintouin, qui changeaient toutes les trente secondes, juste pour le fun. L'idée a survécu quand on a défini le principe d'un nombre de vies limitées et qu'on a voulu différencier chaque personnage par ses talents, afin d'ajouter une couche de complexité au jeu."

Les défis sont nombreux, pour concevoir un FPS sur Mega Drive : "Avec *Doom* pour modèle, on ne pouvait pas se contenter d'un jeu où l'on tire, où l'on change d'arme et où l'on peut courir. Il fallait aussi s'accroupir, sauter, se déplacer latéralement", explique Thomas. "Et sans clavier PC à disposition, on a dû réfléchir à une configuration manette assez complexe pour que tout ça soit possible, mais aussi assez intuitif pour que le joueur ne soit pas largué. Je crois qu'on a assez vite mis en place un système fonctionnel, mais on l'a ajusté tout au long du développement, suivant les retours des testeurs."

Malgré toutes ses qualités techniques et ludiques, *Zero Tolerance*, sorti en 1994, la même année que la PlayStation, est bien accueilli par la critique, mais ne trouve pas son public. "On avait vaguement conscience que le public console était plus jeune que sur PC, mais on ne s'en souciait pas trop", confesse Thomas. "Contrairement à ce qu'on croit souvent, tous les développeurs ne se préoccupent pas du marché, de l'aspect financier et du consommateur final. Je suis plus un geek qu'un homme d'affaires. Je fais des jeux que j'aime bien et j'espère juste que le plus de monde possible les aimera. Quand j'ai le choix entre un projet qui me plaît et quelque chose d'autre qui pourra se vendre dix fois plus, je choisis toujours le projet qui me plaît."

Une suite a été mise en chantier, mais son développement a été abandonné à mi-parcours. Technopop fermera quelques années plus tard. Mais s'il n'a pas connu la gloire, *Zero Tolerance* n'en est pas moins un jeu de tir console à ne pas négliger, aussi bien techniquement qu'en termes de plaisir de jeu – et ce, malgré une difficulté assez relevée. Si vous vous sentez à la hauteur, ne vous gênez surtout pas pour l'essayer. *



COOP TOLÉRANCE

Zéro tolérance, mais deux joueurs sur deux Mega Drive.

***Zero Tolerance* permet aussi de jouer à deux en coopératif avec deux Mega Drives reliées par câble :**

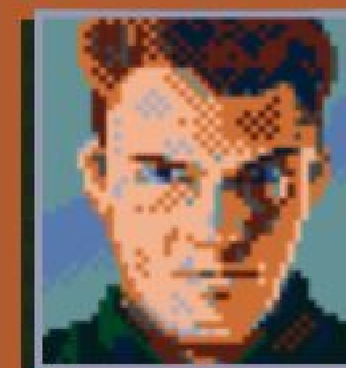
"Quand j'étais gamin, j'adorais bidouiller et souder toutes sortes de trucs", nous raconte Thomas. "Quand je me suis rendu compte que les broches des ports joystick de la Genesis pouvaient être reprogrammées indépendamment en entrée ou en sortie, il m'a paru évident qu'on pouvait s'en servir pour relier deux consoles. On a travaillé dessus jusqu'à ce que le principe soit vendable, et on a fini avec un mode deux-joueurs fonctionnel. Sans retravailler tous les niveaux, les ennemis et les armes, on ne pouvait pas inclure de mode deathmatch, mais juste du coopératif. Alors c'est sans doute un gadget – un gadget cool –, mais un gadget quand même."

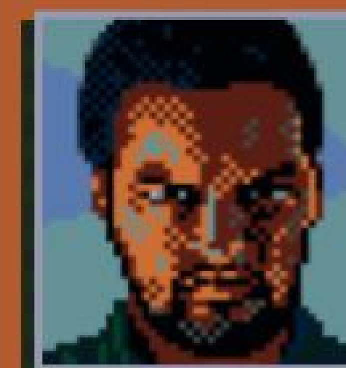
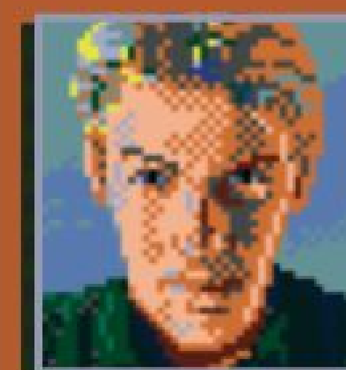
99



WOLFENSTEIN 3D

Un moddeur s'est amusé à porter *Wolfenstein 3D* sur la console 16-bits de Sega et le résultat, très fluide et totalement fidèle à l'original, est tout bonnement remarquable.



DU MÊME DÉV'

THE AMAZING SPIDER-MAN VS THE KINGPIN (CI-DESSUS)
SUPPORTS : MEGA DRIVE, SEGA CD
ANNÉE : 1991

ZERO TOLERANCE
SUPPORT : MEGA DRIVE
ANNÉE : 1994

BEYOND ZERO TOLERANCE
SUPPORT : MEGA DRIVE
ANNÉE : ANNULÉ

Trésors Oubliés

LES CLASSIQUES AUXQUELS VOUS N'AVEZ PAS JOUÉ



AMIGA CD32

Sorti en septembre 1993, l'Amiga CD32 est le dernier va-tout de Commodore : huit mois plus tard, c'est la banqueroute. Si la grande majorité des quelque 1980 jeux de la console sont des portages directs de vieux titres Amiga, on y déniche aussi quelques pépites inédites et des versions améliorées de certains jeux connus…

GUARDIAN

■ DÉVELOPPEUR : **ACID SOFTWARE** ■ ANNÉE : **1994**

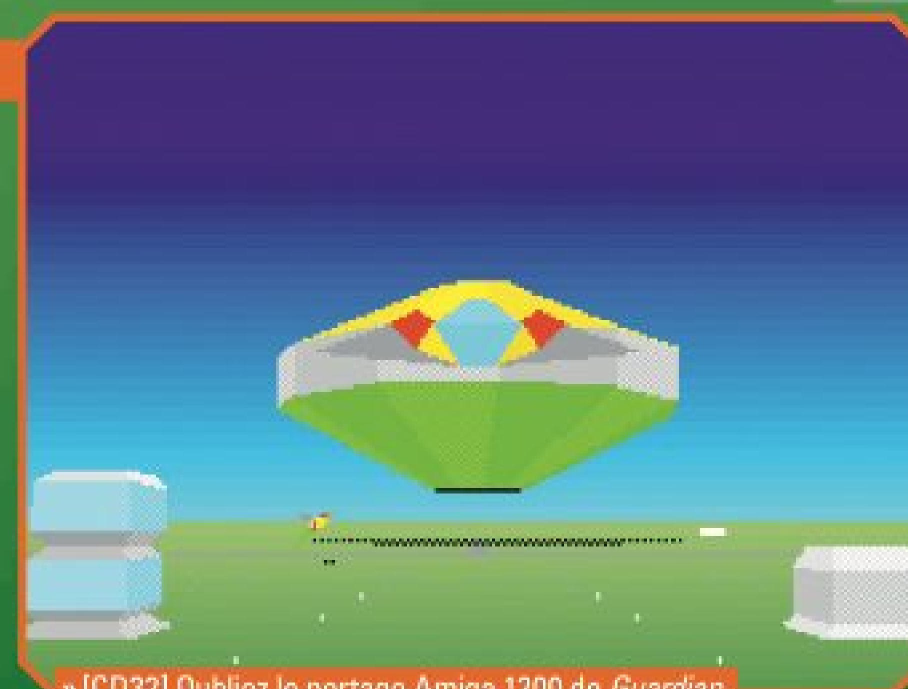
■ **Parfois, on ne peut s'empêcher de pleurer en pensant à ce qu'aurait pu être *Guardian*.** Cette exclusivité CD32 est sortie en décembre 1994, soit huit mois après que Commodore ait déclaré faillite et bien après la mort commerciale de la machine. C'est pourquoi ce titre est peu connu, et c'est bien dommage.

En gros, *Guardian*, c'est un *Defender* en 3D : un gros vaisseau-mère crache des nuées de 'Dronoids' au début de chaque niveau, et vous devez tous les détruire avant qu'eux-mêmes ne rasent les bâtiments que vous devez protéger. En plus de ces bombardiers Dronoid, il y a aussi toutes sortes de tanks et de vaisseaux aériens aux schémas d'attaque variés, aussi le jeu se mue-t-il vite en danse de mort frénétique. Le joueur doit constamment s'adapter à la situation et jongler entre la neutralisation des Dronoids et la défense contre les autres attaquants pour le moins agressifs. Une fois qu'on a nettoyé toutes les vagues d'assaillants, on est avalé dans les entrailles du vaisseau-mère pour un baroud final. Si vous réussissez à détruire tous les noyaux lumineux à l'intérieur, l'OVNI géant explosera, tandis que vous vous en échapperez, prêt à affronter l'assaut suivant.

Les différents niveaux affichent quelques différences visuelles, mais les changements concernent surtout les ennemis, de plus en plus redoutables. Tout comme *Defender*, *Guardian* demande des nerfs d'acier : il n'y a pas de sauvegarde sur laquelle se replier et l'action est constante.

Et ça va vite ! Les captures d'écran ne rendent pas justice à *Guardian*, à la fois frénétique et très fluide. Le vaisseau du joueur est incroyablement agile, et capable d'effectuer une manœuvre de retournement rapide ô combien pratique en combat. Les polygones unis, dénués de la moindre texture, peuvent sembler un peu plats selon les standards actuels, mais en 1994, la 3D en était encore à ses balbutiements et rares étaient encore les jeux de ce type.

On peut être tenté de comparer le rendu polygonal de *Guardian* avec celui de *Star Fox*, qui sortira presque un an plus tard sur SNES, mais les deux titres sont très différents : *Star Fox* est un shooter sur rails au rythme relativement posé, tandis que *Guardian* procure des sensations d'arcade grisantes, en toute liberté.



» [CD32] Oubliez le portage Amiga 1200 de *Guardian*, intéressez-vous plutôt à la version CD32.

Acid Software, le studio de développement néo-zélandais qui a conçu le jeu, a également signé le très bon jeu de course *Super Skidmarks* et a porté *Guardian* sur Amiga 1200 quelques mois après sa sortie sur CD32. Mais cette version est hélas le cousin pauvre de l'original CD32 : la musique a été sacrifiée, tout comme le *frame rate*, réduit pour que le jeu tourne sans saccader. Bref, *Guardian* est un peu la *killer app* de la CD32 qui a raté le coche pour arriver bien trop tard !

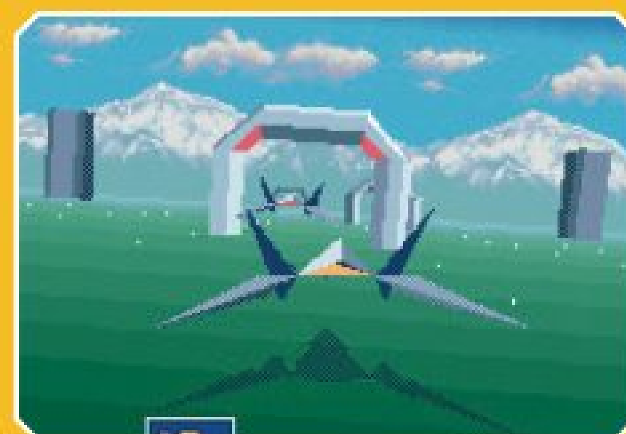
SI ÇA VOUS A PLU...

DEFENDER
ARCADE



Le chef-d'œuvre d'Acid Software est un vibrant hommage au légendaire shoot'-em-up 2D d'Eugene Jarvis. D'ailleurs, les développeurs néo-zélandais ont sorti une version *shareware* de *Defender* sur Amiga, un an avant la sortie de *Guardian*. *Defender* est un hit intemporel, toujours aussi efficace aujourd'hui.

STAR FOX
SNES



Star Fox n'a ni la vitesse ni la liberté de mouvement de *Guardian*, mais les deux jeux sont très proches visuellement. Le *pop-in* est très accentué dans les deux titres, mais c'est moins visible dans *Guardian*, grâce à la vitesse de jeu plus soutenue.

STARGLIDER
AMIGA



Programmé par Jez San des années avant que son studio Argonaut ne fasse *Star Fox*, *Starglider* a plus en commun avec *Guardian* et ses combats en 3D libre qu'avec le jeu SNES. Les graphismes en fil de fer ont certes pris un coup de vieux, mais en 1986, ils étaient terriblement spectaculaires !

EN DÉTAIL

LA SMART BOMB QUI FAIT BOUM
Mais pourquoi les appelle-t-on *smart bombs* ? Il ne faut pas spécialement être futé pour tout péter à l'écran, si ?

PROTÉGEZ LES BÂTIMENTS
Ne laissez pas les extraterrestres démolir les immeubles ! Dans le tas, il doit y avoir celui de votre appart', et vous n'avez pas fini de rembourser le crédit !

GARE À VOS FESSES !
Gardez un œil sur le radar, au cas où des ennemis fourbes arriveraient par-derrière. Effectuez une manœuvre de retournement rapide pour changer la donne.

À DEUX, C'EST MIEUX
On peut jouer à deux à *Guardian*, chacun son tour. Le plus haut score remporte la partie, comme il se doit.

DIGGERS

■ ÉDITEUR : **MILLENNIUM INTERACTIVE** ■ ANNÉE : **1993**



■ ***Diggers* était offert en bundle avec la CD32 à son lancement,** et c'est une des rares exclusivités de la machine, du moins jusqu'à ce que le jeu soit porté plus tard sur Amiga 1200 et PC. Et pour un jeu de lancement, ce n'est pas mal. Si *Diggers* a quelques points communs avec *Lemmings* en surface, les deux jeux sont en réalité très différents.

Ici, on doit creuser le sol pour récupérer des pierres précieuses enterrées. On termine chacun des 34 immenses niveaux en récupérant le quota de pierres indiqué, avant qu'une équipe concurrente ne l'atteigne de son côté. On contrôle individuellement chacun des cinq mineurs de son équipe en leur donnant différents ordres : marcher, creuser, ramasser un objet, etc. Ils sont cependant horriblement stupides, et iront se noyer dans un lac, ou pire, si vous ne faites pas attention. Il faut aussi bien planifier ses excavations, puisque les mineurs sont incapables de gravir plus qu'une douce pente : attention, donc, à ne pas vous couper bêtement de votre réseau de tunnels.

En prime, le jeu gagne en complexité avec un système de crédits permettant d'acheter de l'équipement pour creuser plus efficacement, mais il faut trouver le bon équilibre entre investissement et thésaurisation pour attendre l'objectif fixé. On peut également aller pourrir la vie de l'adversaire et lui voler ses gemmes avant qu'il ne les récupère, au risque de se faire bastonner sévère par un ennemi en colère. Il y a aussi quatre races de mineurs différentes, qui ont chacune des atouts et des faiblesses spécifiques.

Notez que *Diggers* est presque injouable à la manette et qu'il vaut mieux brancher une souris Amiga sur la CD32 pour s'y adonner dans de bonnes conditions.



» [CD32] *Diggers* devait être une exclusivité CD32, mais le jeu est finalement aussi sorti sur PC et sur Amiga 1200.


» [CD32] Les petits sprites finalement sont bien pratiques, car la zone de jeu est plus étendue et l'on peut ainsi mieux anticiper les dangers.

ÇA AUSSI, JOUEZ-Y



» SOCCER KID

■ DÉVELOPPEUR : **KRISALIS**
■ ANNÉE : **1994**

■ La version CD32 de *Soccer Kid* a droit à une intro animée qui raconte l'histoire absurde du jeu : des extraterrestres ont volé la Coupe du monde, mais leur vaisseau s'est écrasé et le trophée s'est éparpillé en morceaux aux quatre coins de la Terre. On vous prévient, c'est méchamment difficile, mais ce n'est pas dans tous les jeux qu'on peut attaquer les ennemis avec un ballon de foot…



» THE CHAOS ENGINE

■ DÉVELOPPEUR : **THE BITMAP BROTHERS**
■ ANNÉE : **1994**

■ Ce portage est sans doute une des meilleures versions du jeu, agrémentée d'une chouette intro sur CD32 et dotée de graphismes plus chatoyants que sur Amiga 500 – même si certains préfèrent la palette plus subtile de cette précédente édition. Mais les couleurs plus franches permettent de mieux distinguer les ennemis dans l'environnement, ce qui n'est pas un mal…



» ULTIMATE BODY BLOWS

■ DÉVELOPPEUR : **TEAM17**
■ ANNÉE : **1994**

■ Objectivement, *Ultimate Body Blows* n'est pas terrible, mais il illustre bien cette propension des développeurs de l'époque à capitaliser sur l'énorme succès de *Street Fighter II*. La version CD32 a droit aux 22 personnages de *Body Blows* et de *Body Blows Galactic*, dont un combattant à dos de dinosaure, ce qui pardonne largement tout le reste.



» DEFENDER OF THE CROWN II

■ DÉVELOPPEUR : **SACHS ENTERPRISES**
■ ANNÉE : **1993**

■ Cette exclusivité CD32 de l'énorme hit de Cinemaware n'est pas vraiment une suite, puisque malgré son titre, c'est plus un remake de l'original qu'autre chose. Les graphismes ont cependant été améliorés, le jeu est entièrement doublé et divers petits ajustements ont été apportés, notamment au niveau des duels à l'épée et des catapultes.

BENEATH A STEEL SKY

■ ÉDITEUR : REVOLUTION SOFTWARE ■ ANNÉE : 1994

■ Ceux qui affirment que *Les Chevaliers de Baphomet* est le summum des titres de Revolution Software ont tort : c'est *Beneath A Steel Sky*, un jeu d'aventure cyberpunk dans une ville australienne futuriste où les nantis se prélassent dans leurs gratte-ciel de verre tandis que les démunis luttent pour leur survie dans la fange qui s'étale à leurs pieds. Plus de 25 ans plus tard, le jeu, dont la suite est prévue pour bientôt, n'a pas vieilli d'un iota.

La version Amiga originelle s'étalait sur pas moins de 15 disquettes, ce qui implique qu'on passait un temps fou à jongler entre les disques et qu'on devait subir de longues pauses de chargement. D'un point de vue pratique, la version CD32 est un pur bonheur, vu qu'elle tient en entier sur un seul CD. Mais ce n'est pas tout : l'ambiance est aussi méchamment renforcée par d'excellents doublages. Plus de 5000 lignes de dialogues ont été enregistrées par des comédiens de la prestigieuse Royal Shakespeare Company, mais le studio n'a pas été convaincu du résultat et a donc engagé des spécialistes du doublage. Tout a été réenregistré, et le résultat est sensationnel, bien qu'un peu étrange. Si l'aventure se passe en Australie, la plupart des personnages ont des accents anglais ou américains, et certaines répliques ne collent pas tout à fait avec les sous-titres. Mais ça n'enlève rien aux qualités du jeu (surtout si l'on ne maîtrise pas assez l'anglais pour distinguer ces accents) !



» [CD32] Qu'est-ce que c'est reposant de ne pas avoir à jongler entre 15 disquettes pour jouer à ce grand classique du jeu d'aventure cyberpunk !



» [CD32] Ce n'est pas évident sur la capture d'écran, mais la nouvelle bande-son de la version CD32 de *Beneath A Steel Sky* est superbe.

RÉTRO CACA

» LITIL DIVIL

■ GREMLIN GRAPHICS ■ 1993

■ Les graphismes très dessin animé captent l'attention, mais le gameplay est pénible et frustrant, alternant des passages en scrolling de côté navrants et des labyrinthes en 3D encore plus pathétiques.



» PIRATES! GOLD

■ DÉVELOPPEUR : MICROPROSE
■ ANNÉE : 1994

■ *Pirates ! Gold* est un ravalement de la première version du jeu de Sid Meier, avec des graphismes améliorés et un gameplay légèrement revisité, pour la bonne cause. La version CD32 se distingue tout particulièrement des autres portages avec sa partie audio en qualité CD. Ce n'est certes pas la version ultime du jeu, mais c'était ce qu'on pouvait trouver de mieux en la matière en 1994.



» GUNSHIP 2000

■ DÉVELOPPEUR : MICROPROSE
■ ANNÉE : 1994

■ Cette simulation d'hélicoptère de combat est bien plus jolie et tourne bien mieux sur CD32 que sur la version Amiga, avec en prime la voix d'un copilote qui vous prévient des dangers en approche. Une fois n'est pas coutume, cette version bénéficie aussi d'une jolie intro, un vrai rituel de passage pour pratiquement tous les portages sur CD32.



» GLOOM

■ DÉVELOPPEUR : BLACK MAGIC
■ ANNÉE : 1995

■ C'était la belle époque des clones de *Doom*. Le monde essayait d'imiter le gameplay gore du jeu d'id Software ! *Gloom* fait partie des plus grossiers imitateurs, jusque dans son titre. Une débauche de violence très fluide, et en plein écran sur CD32. C'est largement mieux que pour les versions Amiga standard, bien moins jouables.



» ALIEN BREED : TOWER ASSAULT

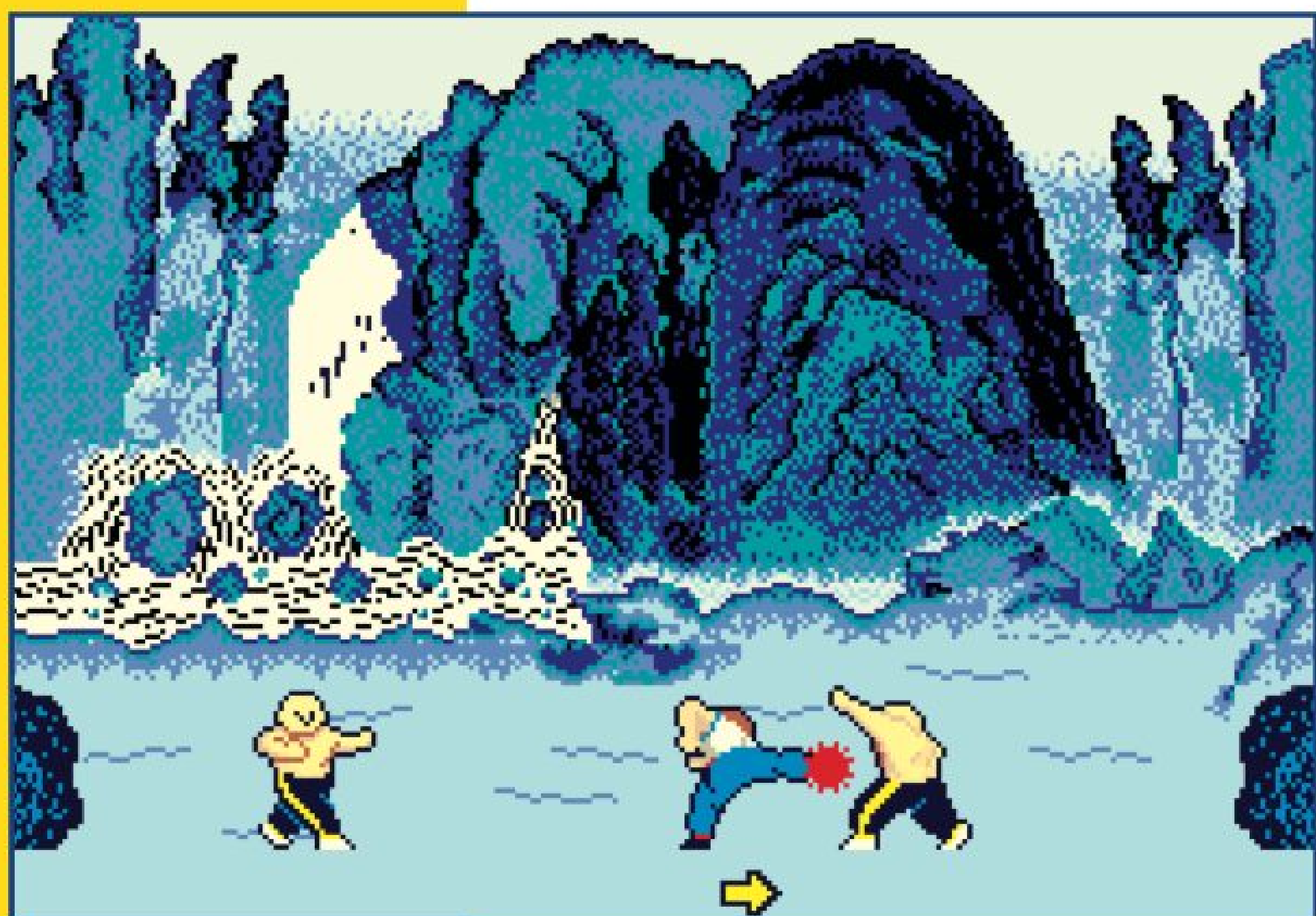
■ DÉVELOPPEUR : TEAM17
■ ANNÉE : 1994

■ La Team17 et Superfrog ont cartonné sur CD32, en y portant le troisième volet de la série des excellents *Alien Breed*, avec en prime une version d'*Alien Breed II* en cadeau. *Tower Assault* a aussi droit à une introduction incroyable en 3D, avec des incrustations vidéo filmées dans les bureaux de la Team17 et interprétées par des membres du studio.

IL ÉTAIT UNE FOIS…

Yie Ar KUNG-FU

Dans l'histoire du jeu de combat, il est un titre qui transcende tous les autres. Avec **Yie Ar Kung-Fu**, Konami a établi les fondements de tous les jeux de combat qui suivront. La borne d'arcade a aussi eu droit à des tas de conversions et à une suite un peu frappée…



» [Arcade] Un petit combat contre Feedle pour s'échauffer avant que ne débute le tournoi Masterhand?

Y*ie Ar Kung-Fu* n'est pas le premier jeu de combat en un contre un et ne comptez pas sur nous pour vous dire qui a été le premier, parce qu'on ne sait tout simplement pas. Certains désignent *Karate Champ* de Data East (1984) comme le grand-père du genre, mais il y a beaucoup d'autres candidats qui peuvent briguer le titre. Si *Yie Ar Kung-Fu*, sorti en arcade en 1985, n'est en tout cas certainement pas le premier, c'est le pionnier des jeux de combat tels qu'on les connaît aujourd'hui.

Si dans *Karate Champ,* on fait face à un 'clone' doté des mêmes attaques, dans *Yie Ar Kung-Fu*, on affronte une ribambelle d'adversaires de plus en plus redoutables possédant tous leur style de combat propre. Il y a aussi un début de scénario justifiant pourquoi notre héros Oolong doit se battre contre 11 autres guerriers pour devenir le Grand Maître du Kung-Fu, en l'honneur de son père, décédé en cherchant à ravir le titre en question.

Quant aux différences de gameplay, elles sont tout bonnement exprimées dans les titres : *Karate Champ* contre *Yie Ar Kung-Fu*, c'est le karaté contre le kung-fu. Le premier est tactique, linéaire, rigide, l'autre est plus spontané, plus fluide, plus flexible. *Yie Ar Kung-Fu* s'appuie sur la popularité pérenne des films de Bruce Lee et l'aspect d'Oolong s'inspire à l'évidence de celui du célèbre artiste martial. L'action est rapide et exagérée, caractérisée par les 16 coups de poing et de pied différents que peut décocher Oolong, capable également de traverser l'écran d'un seul saut surhumain. Le système de points traditionnel est remplacé par une barre de K.O. Est-il besoin de le préciser, *Yie Ar Kung-Fu* a été extrêmement populaire et hautement influent.

Konami a dû deviner très tôt que la formule était gagnante, puisqu'une version pour la gamme de microordinateurs MSX a été développée parallèlement à la borne d'arcade. Sur MSX, le héros se nomme Lee, mais ce n'est pas la seule différence entre les deux versions. Au lieu de tenter d'imiter le jeu d'arcade, l'édition MSX a été conçue en accord avec les spécificités du système, notamment l'obligation de tout faire tenir dans une cartouche de 16 Ko. C'est pourquoi il n'y a qu'un seul décor (l'intérieur d'un dojo) et seulement cinq ennemis (les membres du terrible gang Chop Suey, si l'on en croit le manuel). Le plus important compromis concerne cependant les commandes : si le jeu d'arcade sépare les coups de poing et les coups de pied, le MSX assigne tous les mouvements sur un joystick à un seul bouton.

Malgré tout, la version MSX est bien accueillie à sa sortie en février 1985, quelques semaines après







» [Arcade] Certains ennemis lancent des projectiles. Sautez, ou vous mourrez en moins de deux.





LE JEU DE LA MORT

D'autres titres inspirés de la vie et des films de Bruce Lee



BRUCE LEE

DATASOFT, 1984

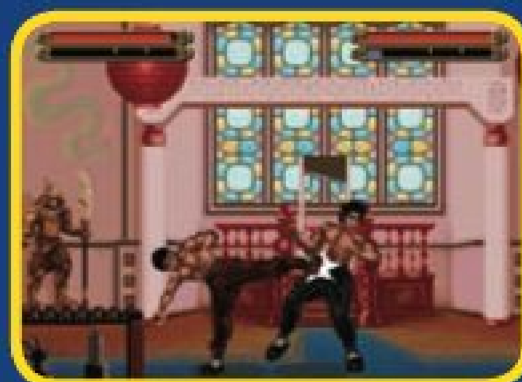
Un jeu d'action-plateforme conçu pour les micros Atari avant d'être porté sur la plupart des systèmes 8-bits de l'époque. Un pur classique pour les joueurs trop jeunes pour aller voir *Opération Dragon* au cinéma !



BRUCE LEE LIVES

SOFTWARE TOOLWORKS, 1989

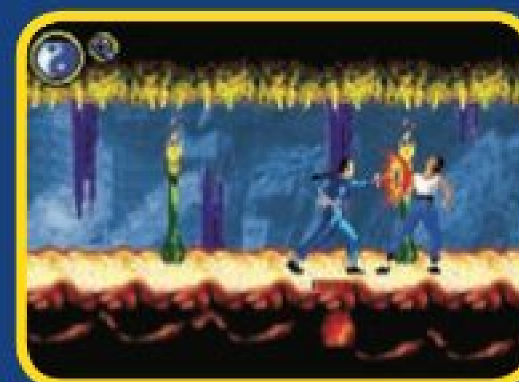
Le gameplay plus tactique et plus posé est plus proche de *Karate Champ* ou de *The Way Of The Exploding Fist* que de *Yie Ar Kung-Fu*. L'IA 'apprend' votre façon de vous battre et vous bloque quand vous ressortez les mêmes vieux coups. Pas mal, mais pas génial non plus.



DRAGON : THE BRUCE LEE STORY

VIRGIN, 1994

Inspiré du biopic de 1993, cet autre jeu de combat est sorti sur Jaguar, Mega Drive et SNES. Bizarrement, on ne peut jouer qu'un seul personnage (Bruce, évidemment), comme dans le premier *Yie Ar Kung-Fu*. Et ce, même en *versus*.



BRUCE LEE : RETURN OF THE LEGEND

VICARIOUS VISIONS, 2003

Encore une pépite GBA trop souvent oubliée, entre plateforme, combat et infiltration. Par contre, oubliez jusqu'à l'existence de l'immonde jeu *Bruce Lee* d'Universal sur Xbox.



BRUCE LEE II

BRUNO R. MARCOS, 2013

Trente ans après le titre de Datasoft, Bruno R. Marcos crée cette suite non officielle sur PC, qui reprend le look et le gameplay de l'original, avec un Bruce doté de quelques nouveaux talents – il a par exemple appris à nager. Un titre très sympathique, entre suite et hommage.

CONVERSION DRAGON



Comparons les différents portages de *Yie Ar Kung-Fu II*



COMMODORE 64

Le meilleur des portages, qu'on trouve même un cran au-dessus de la version MSX, grâce à la bonne vitesse de jeu et à la musique de Martin Galway. Tous les stages et tous les combattants sont de la partie.



ZX SPECTRUM

La version Spectrum du premier jeu était bien, mais celle-ci est une vraie cata. Les sprites sont gros, mais sans couleurs et mal animés. Les sons sont pourris aussi. Va te cacher, petit scarabée !



AMSTRAD CPC

C'est plus joli que sur Spectrum, mais c'est tout aussi lent et fastidieux à jouer. Il n'y a que deux décors, mémoire limitée oblige. Préférez la version CPC du premier volet.



THOMSON MO5

Laissons la parole à James Higgins, programmeur du jeu : "J'étais content du résultat à l'époque, mais franchement, c'est vraiment horrible, avec un *frame rate* assez épouvantable."



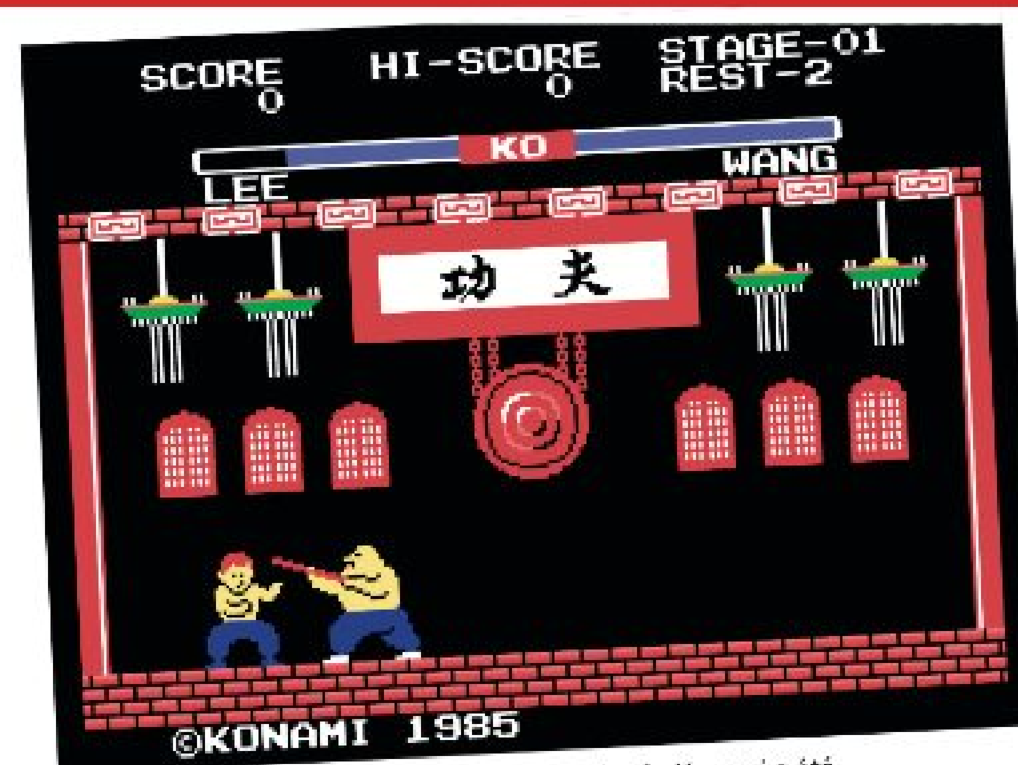
BBC MICRO

Peter Johnson revient pour cette suite et signe une conversion colorée et solide, bien plus rapide que les versions Z80 poussives. On regrette juste l'absence du mode *versus* à deux joueurs.



ACORN ELECTRON

Un portage très semblable à la version BBC Micro, mais avec moins de couleurs à l'écran et des sons plus basiques. Pour le reste, c'est tout aussi honorablement jouable.



» [MSX] La version MSX de *Yie Ar Kung-Fu* signée Konami a été acclamée par la critique.

▶ le lancement de la borne d'arcade. Puis quelques mois plus tard, le jeu est porté sur NES, sans grand changement notable, sinon que les coups de poing et de pied y ont chacun leur bouton.

Si Konami a bien compris l'intérêt de convertir ses titres d'arcade sur des supports domestiques, la tâche est de grande ampleur, vu les nombreuses machines à prendre en compte en dehors du Japon. C'est pourquoi Konami se tourne vers des éditeurs européens bien établis et signe avec Ocean un accord en 1985, pour l'adaptation de pas moins de huit jeux, dont *Hyper Sports*, *Green Beret*, *Mikie* et la version arcade de *Yie Ar Kung-Fu*.

C'est un très bon coup pour Ocean, mais la conversion de huit jeux sur de multiples formats demanderait trop de travail à l'équipe de développement interne, aussi certains projets sont-ils externalisés. Pour *Yie Ar Kung-Fu*, le boulot est confié à Brian Beuken, dirigeant de Timeless Software. "Le plus gros problème, ça a été de trouver des programmeurs pour le faire", nous raconte Brian qui n'avait jamais joué au jeu d'arcade avant d'accepter le projet. "Je travaillais dans un petit bureau près de chez moi, en Écosse, et je n'avais aucun employé. J'ai dû trouver trois personnes de confiance pour faire les portages Spectrum, Amstrad et Commodore. J'ai eu de la chance de les trouver."

La conversion n'est cependant pas facile, vu le manque d'expérience de la jeune équipe : "Ils ont tous les trois fait face à différents problèmes", explique Brian. "Sur Amstrad, c'était la mémoire. Keith Wilson, qui n'avait que 14 ans à l'époque, était un petit prodige et un immense programmeur, qui a codé l'IA très rapidement, mais qui n'avait pas la moindre idée de la façon dont il allait réussir à faire tenir tout le code et les données graphiques dans la mémoire limitée de la machine. Je m'occupais moi-même de dessiner les graphismes pour chaque version, en mettant une cassette vidéo du jeu d'arcade en pause



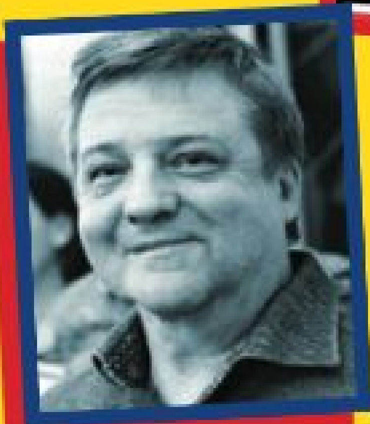
» [NES] Sur le pad NES, on a un bouton pour les pieds et un autre autre pour les poings. Très pratique.







» [C64] Po-Chin tente de vous rôtir avec son souffle ardent. Vous croyez que c'est pour vous bouffer cuit à point, après?



» Brian Beuken fait des jeux depuis plus de 35 ans.

« Au final, on n'avait pas assez de mémoire sur les deux machines pour tout intégrer »

Brian Beuken

pour recopier les sprites. J'ai remarqué qu'il n'y avait pas besoin de beaucoup de couleurs pour les reproduire, et donc j'ai pu économiser quelques bits." Brian a conçu également une routine de compression de sprites afin de mieux exploiter la mémoire disponible : "Sur Spectrum, le problème de mémoire n'était pas aussi grave, mais le gros souci, c'était la vitesse. Le programmeur ne réussissait pas à faire tourner le jeu assez vite, mais j'ai trouvé un système de superposition des sprites qui a permis d'accélérer un peu le tout. Au final, on n'avait pas assez de mémoire sur les deux machines pour tout intégrer, donc Ocean a accepté qu'on écarte certains aspects du jeu ou qu'on passe par des chargements additionnels."

La version C64 a causé encore plus de maux de crâne : "Si le programmeur que j'avais engagé comprenait bien le principe du *multiplexing* de sprites, il n'arrivait pas à le faire fonctionner, et le développement est parti en vrille. On n'avait qu'environ deux mois pour faire le portage, et il nous en avait déjà fallu cinq pour arriver à ce point. Ocean a dû prendre le relais."

La tâche est confiée à Dave Collier, qui reprend tout de zéro. "Dave était une vraie légende, chez Ocean, et ils lui ont laissé carte blanche pour qu'il fasse comme il voulait", se souvient Brian.



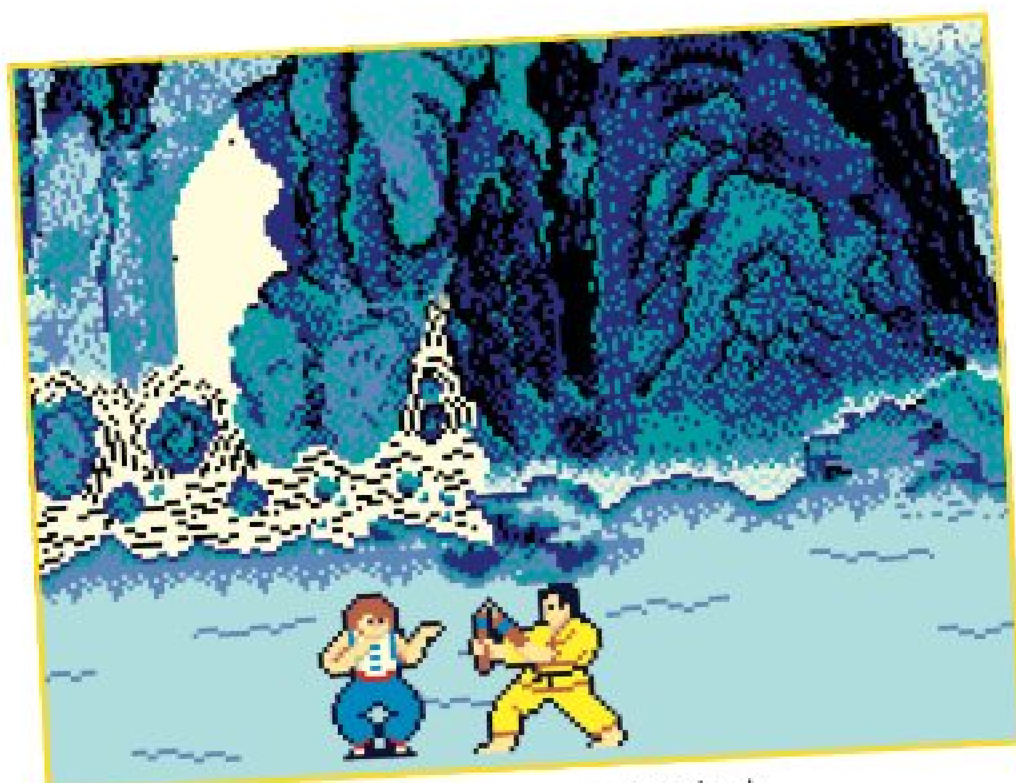
Ocean a également édité des versions Commodore 16, BBC Micro et Electron du jeu. Pour les éditions Acorn, le boulot incombe à Peter Johnson, qui connaissait déjà le jeu : "C'était plutôt sympa", nous dit-il, évoquant la borne d'arcade. "Ça a l'air très primitif, aujourd'hui, mais à l'époque, on n'avait pas de puissance d'affichage ni de mémoire pour stocker de plus gros sprites. Tout était question de timing, de savoir quand frapper et quand esquiver, en étudiant les schémas d'attaque des ennemis."

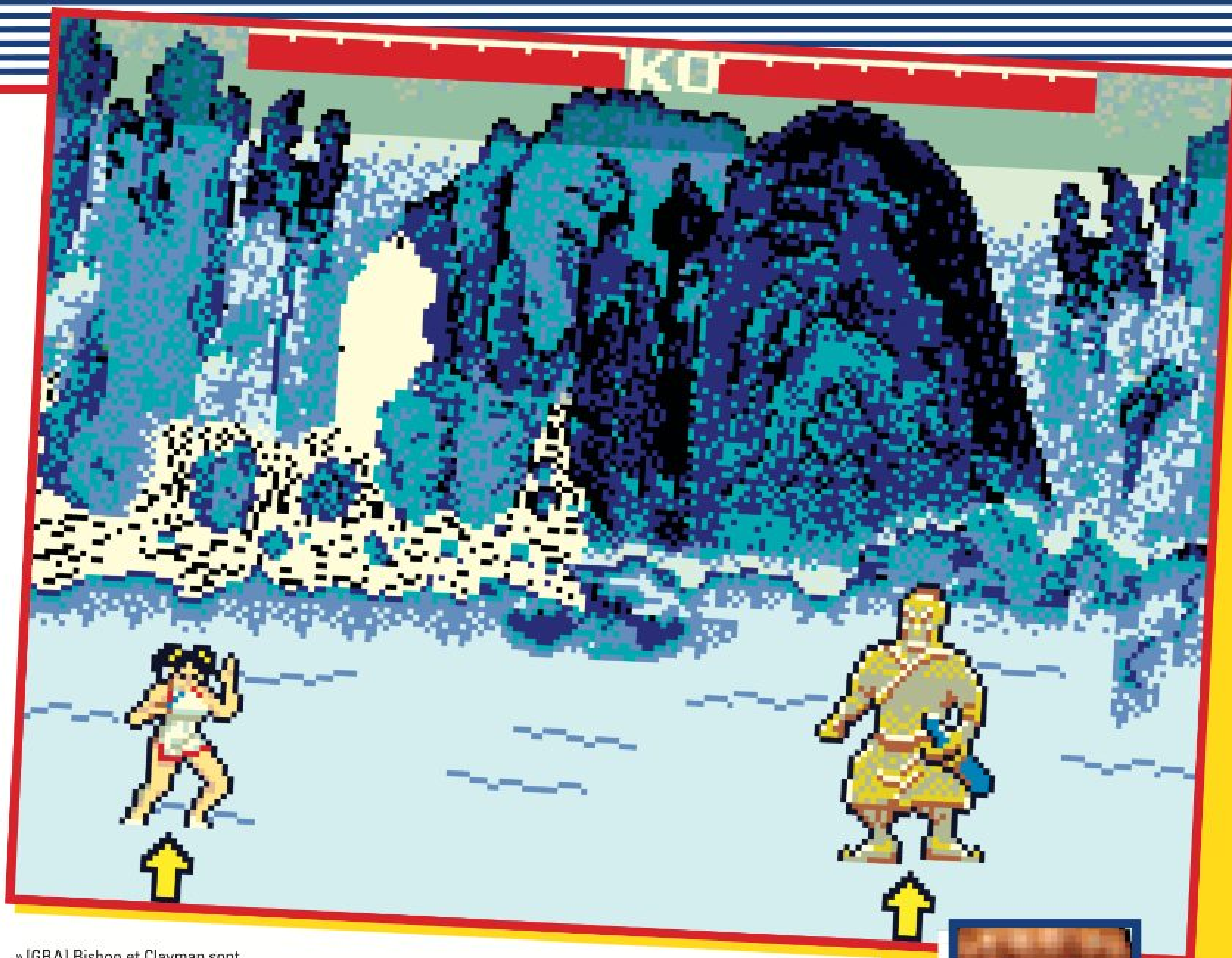
Tout comme Brian et son équipe, Peter ne travaille pas chez Ocean : "Je bossais de chez moi, à Manchester, et Ocean m'avait confié une de leurs 'valises spéciales', dans laquelle il y avait un vrai circuit d'arcade, une alimentation et un joystick", se souvient Peter. "J'ai dessiné les sprites et repris le gameplay du circuit d'arcade, puis je les ai adaptés aux limitations du hardware. Sur BBC Micro, la palette de couleur très limitée et le manque de place pour

» [BBC Micro] On retrouve des éléments de la version MSX sur BBC Micro, notamment le petit sourire du héros quand il gagne un combat.






» [Arcade] Le nom de plusieurs personnages s'inspire de l'arme qu'ils utilisent, comme Mr Nuncha ci-présent.



» [GBA] Bishoo et Clayman sont deux nouveaux combattants qu'on ne croise que dans la version GBA de *Yie Ar Kung-Fu*.

les animations ont été le plus difficile à gérer. Je me suis servi d'un écran quatre-couleurs avec des interruptions pour donner l'illusion qu'il y a plus de couleurs. Les différents ennemis à animer et l'arrière-plan complexe limitaient la quantité globale d'animations disponibles. Parfois, quand on programme, le plus intéressant, c'est de choisir comment tout répartir suivant les ressources disponibles. Une fois que j'ai eu terminé la version BBC Micro, il m'a fallu quelques semaines pour porter le jeu sur Electron. Je n'ai pas pu y reprendre ma technique d'interruption de couleurs, car le hardware était encore plus limité."

Après avoir dû se battre contre toutes sortes de soucis avec la mémoire, Brian saute sur l'occasion quand on lui demande de revisiter le jeu pour le nouveau Spectrum 128 Ko. "Bien qu'on ait foiré la version C64, Colin Stokes d'Ocean avait été impressionné par ce que j'avais fait, pendant le développement", se souvient Brian. "Il m'a proposé de venir chez eux à Manchester pour faire une version Spectrum 128 du jeu, qui devait être vendue avec la machine pour son lancement. Ça devait être un portage rapide et facile, mais vu que je ne m'étais occupé que du système de sprites pour la version 48 Ko, j'ai dû me plonger dans le code. Après avoir analysé le hardware 128 Ko, j'ai vu que je pouvais exploiter un système de pagination sur deux écrans, et donc j'ai proposé de tout refaire à partir de zéro. Même si j'avais de bons arguments, j'ai eu du mal à les convaincre, mais ils m'ont laissé faire. J'ai réécrit totalement le jeu, avec ce système de *screen swap* qui accélérait et fluidifiait les rafraîchissements de l'écran. Et j'ai pu tout faire tenir dans un seul chargement, grâce à la mémoire supplémentaire."


» Peter Johnson programme aujourd'hui des applications iOS.

Brian a pu refaire les graphismes d'arrière-plan, mais aussi réintégrer les combats contre Feedle et contre Chain qui avait été coupés dans la version 48 Ko. Le légendaire F. David Thorpe a également signé un superbe écran de chargement, basé sur l'illustration de la jaquette.

Avant même qu'Ocean ne sorte ses portages, Konami met en vente un deuxième volet. *Yie Ar Kung-Fu II* sort fin 1985, non pas en arcade, mais sur MSX. Pas d'Oolong à l'horizon, ni même





BIG BOSS Avez-vous assez de fureur pour vaincre les plus redoutables adversaires de la saga ?

CHAIN
JEU YIE AR KUNG-FU
SUPPORT ARCADE



Votre sixième adversaire et le premier du tournoi MasterHand est le premier gros défi du jeu. Gare à sa chaîne en métal!
POUR LE VAINCRE : Impossible d'éviter sa chaîne en se baissant, il frappe trop bas. Il faut donc sauter pour se rapprocher et lancer de courts assauts.

TONFUN
JEU YIE AR KUNG-FU
SUPPORT ARCADE

L'avant-dernier adversaire est sans doute le plus costaud de tous. Il est rapide et s'il vous coince avec ses bâtons, vous êtes fini.
POUR LE VAINCRE : Ne vous laissez pas enfermer dans un coin! Sautez tout le temps et quand vous voyez une ouverture, balancez-lui un coup dans la cheville ou fauchez-le.



BLUES
JEU YIE AR KUNG-FU
SUPPORT ARCADE



Le double maléfique d'Oolong est assez imprévisible, même s'il a tendance à privilégier les coups de pied…
POUR LE VAINCRE : Comme face à Tonfun, sautez tout le temps et attendez une ouverture. Frappez un coup et reculez, puis recommencez.

LANG
JEU YIE AR KUNG-FU
SUPPORT MSX

Lang est l'équivalent MSX de Star en arcade, sauf qu'elle est encore plus agressive, avec ses saletés de shurikens!
POUR LA VAINCRE : Sautez ou baissez-vous pour éviter ses shurikens, et attaquez quand vous êtes assez près. Gare à ses coups de pieds, donc reculez avant qu'elle ne frappe.



> **« Tout était question de timing, de savoir quand frapper et quand esquiver »**
> Peter Johnson

de Lee, le premier rôle échouant au fils de ce dernier, Lee-Young. L'histoire se déroule 20 ans après le premier jeu, mais le concept reste le même : battre des tripotées d'adversaires hauts en couleur. Les sprites et les décors sont plus étoffés, grâce aux 32 Ko de la cartouche, et quelques ajouts notables sont à souligner. Avant d'affronter chaque combattant, il faut tout d'abord passer trois écrans, pleins de jeunes ninjas volants – Le chef de produit Luther De Gale, chez Konami, préférait d'autres termes plus fleuris pour les désigner, mais nous préférons ne pas les répéter pour épargner vos chastes oreilles. Honnêtement, cette suite est un peu absurde. Par exemple, Po Chin, votre troisième adversaire, essaye de vous asphyxier à mort avec ses pets.

L'autre ajout est un aspect qui manquait cruellement aux versions arcade et MSX du premier jeu : un mode duel, joueur contre joueur, certes très mal équilibré, mais bienvenu. Le joueur 1 incarne obligatoirement Lee-Young, mais le joueur 2 peut choisir entre Yen-Pei, Lan-Fang (le premier personnage féminin jouable dans un jeu de combat) et Po-Chin.

Encouragé par les ventes du premier volet, Ocean récupère les droits de conversion pour cette suite.

"*Yie Ar Kung-Fu II* est assez semblable à son prédécesseur, avec juste des graphismes et des ennemis améliorés", nous dit Peter Johnson, qui en a programmé les portages BBC Micro et Electron. "J'ai pu reprendre une grosse partie du code de la première conversion. Pour la petite histoire, Ocean m'avait fourni un ordinateur Sony HitBit MSX pour le boulot, et je suis sûr qu'il est encore quelque part dans mon grenier, avec la cartouche d'origine."

Aucun de ces portages n'est vraiment remarquable, mais la version C64 est mieux fignolée, grâce aux sprites d'Andrew Sleigh et à la bande-son de Martin Galway. "C'était mon premier jeu C64 chez Ocean", raconte Andrew, qui a travaillé sur le projet avec le programmeur Allan Short. "Je devais bosser sur *Short Circuit*, mais on m'a basculé sur celui-ci, alors que je n'avais fait que des graphismes sommaires sur Spectrum. J'ai dû apprendre des tas de nouvelles techniques sur le tas, mais je suis content du résultat. Je me souviens qu'on a dû retirer l'attaque de Po-Chin de la version originale. Il attaquait avec des 'gaz' qui sortaient de ses fesses, mais on a 'retourné' la chose pour qu'il crache plutôt du feu par la bouche !"

Un concurrent effronté s'est dressé face à la suite officielle d'Ocean, à savoir l'éditeur anglais The Edge, avec le portage d'un beat-'em-up d'arcade de Konami, *Shao-Lin's Road*, présenté comme 'le successeur du hit *Yie Ar Kung-Fu*'. Bien que *Shao-Lin's Road* soit en effet *techniquement* le successeur de *Yie Ar Kung-Fu*, puisqu'il est sorti *après Yie Ar Kung-Fu* en arcade, The Edge sous-entendait ainsi que son jeu était une vraie suite, allant même jusqu'à changer le nom du personnage principal pour le baptiser Lee…

Oolong, Lee ou Lee-Young ne sont jamais réapparus dans quelque autre jeu de combat. En 1993, en pleine *Street Fighter II*-mania, Konami a travaillé sur un projet baptisé *Yie Ar Kung-Fu 2*, mais finalement sorti sous le titre de *Martial Champion*, sans le moindre lien avec son ancien hit, même si un des combattants, Jim, ressemble pas mal à un Lee plus âgé…



» [GBA] En mode *versus*, on peut incarner n'importe lequel des 14 personnages du jeu.

Mais la franchise a traversé le temps grâce à différentes compilations rétro. On retrouve ainsi le jeu d'arcade originel dans les compilations *Konami Arcade Classics*, *Konami Collector's Series*, *Oretachi Gesen Zoku*, *Konami Arcade Classics* et dans la *Game Room* de Microsoft. Les deux volets MSX sont dans la *Konami Antiques MSX Collection* et la version NES fait partie de la *Konami GB Collection* et de la liste des jeux de la version japonaise de la NES Mini. La version arcade a aussi ressuscité en 2007 dans le *Xbox Live Arcade*, avec des graphismes revisités et des options de jeu en ligne.

De toutes ces versions, celle sur GBA est sans doute la plus intéressante. Cette conversion, au demeurant fidèle, peut être étoffée en entrant le *Konami code* sur l'écran-titre. Après avoir battu Blues, on se retrouve dans une forêt de bambou, face à deux nouveaux combattants, l'adepte des couteaux Bishoo et le noble guerrier Clayman. Mieux encore, on peut jouer à deux en *versus* par câble link, et choisir n'importe lequel des 14 combattants disponibles. Pendant des années, les fans se sont demandé s'il était possible de jouer avec les combattants ennemis, jusqu'à ce qu'en 2002, Konami sorte enfin un portage où cela devient possible. C'est tout ce qu'il manquait à ce *Yie Ar Kung-Fu* qui a posé les fondations de tout un genre ! *

PO-CHIN

JEU YIE AR KUNG-FU II
SUPPORT MSX



» Un poids lourd qui se bat en lâchant des gaz qui vous étourdissent temporairement.

POUR LE VAINCRE : Sautez ou dispersez ses gaz à coups de pied, puis balancez-lui une rafale de taquets sur la cheville. Frappez-le dans le dos quand il se retourne, aussi, ça ne mange pas de pain.

MEI-LING

JEU YIE AR KUNG-FU II
SUPPORT MSX

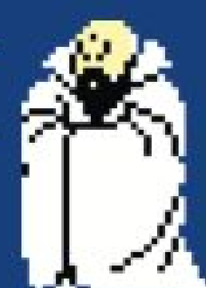
» Une autre combattante plus redoutable qu'elle n'en a l'air. Elle lance des couteaux qui font mal, mais ses coups de pied hauts sont pires encore.

POUR LA VAINCRE : Sautez pour éviter ses lames et essayez de lui décocher des coups de pied sautés. Elle est rapide, donc ne restez pas trop près. Bougez constamment.



LI-JEN

JEU YIE AR KUNG-FU II
SUPPORT MSX



» Le boss final du second volet est un roublard qui commande aux éclairs et peut se téléporter. Ben voyons.

POUR LE VAINCRE : Ne sautez pas, sauf si vous avez envie de vous faire électrocuter. Approchez-vous, évitez les éclairs, et donnez des coups bas. Il vous faudra du talent, et un peu de chance aussi.

CLAYMAN

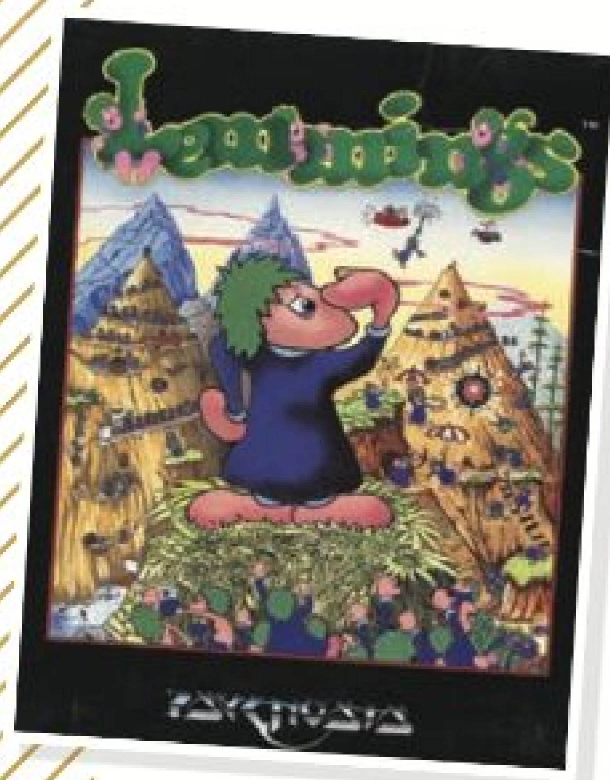
JEU YIE AR KUNG-FU
SUPPORT GBA

» Un boss exclusif à la version GBA qui donne pas mal de fil à retordre, avec ses charges d'épaule et son épée.

POUR LE VAINCRE : À part les coups de poing bas, il n'y a pas grand-chose qui l'atteigne. Quand vous l'aurez battu, il tombera en poussière. C'est la moindre des politesses après vous en avoir fait tant baver !



LEMMINGS



Lemmings est un des plus gros titres de l'Amiga, ce qui n'a pas empêché un jeune étudiant de relever le défi d'adapter ce poids lourd sur le modeste ZX Spectrum. Jonathan Dye revient sur son exploit…

INFOS

- » **SORTIE SUR AMIGA :** 1991
- » **SORTIE SUR ZX SPECTRUM :** 1991
- » **AUTEUR DE LA CONVERSION :** JONATHANDYE

Le portage d'un titre aussi ambitieux que *Lemmings* sur ZX Spectrum aurait été un défi d'ampleur pour n'importe quel développeur, mais Jonathan Dye a dû s'en occuper tout en suivant parallèlement ses cours à l'université. Jon se désigne comme seul et unique responsable de cette montagne de boulot : c'est lui qui a proposé l'idée à Dave Jones, à l'époque à la tête de DMA, et c'est lui encore qui l'a convaincu de la faisabilité de la chose : "J'ai commencé à travailler pour DMA pendant l'été 1990, à la fin de ma première année à l'université", raconte Jon. "Quand j'ai proposé à Dave de faire un portage de *Lemmings* sur Spectrum, on peut dire qu'il était très dubitatif. Le Spectrum était une machine 8-bits et n'avait sans doute pas la puissance de calcul ou la mémoire nécessaire, sans parler des limitations sonores et graphiques. Il m'a demandé de développer un modèle de travail pour prouver que c'était faisable, avant d'envisager d'aller plus loin."

Généralement, pour un modèle de travail sur un portage, le programmeur définit comment le code et les graphismes du jeu d'origine sont transférés, mais malheureusement pour Jon, ce n'est pas possible pour *Lemmings*. À la fois pour des questions de résolution d'écran et de *specs*, il faut tout refaire de zéro.

"La configuration écran du Spectrum est différente de celle de l'Amiga. L'espace de jeu étant plus réduit, j'ai dû bazarder les niveaux de jeu d'origine et en concevoir d'autres à la place", explique-t-il. "Finalement, ce n'était pas tant une conversion qu'une réécriture, un exercice de *reverse-engineering* du jeu originel sur ZX Spectrum. J'ai dû réécrire beaucoup de choses ou les aborder différemment en termes de programmation."

Après avoir passé beaucoup de temps à redessiner les niveaux, Jon doit ensuite donner vie aux petites bestioles du jeu, mais comment faire tourner décemment un jeu 16-bits sur un support 8-bits ?

"Pour que ce soit le plus fluide possible, il y a une copie de l'écran en mémoire, avec les différents stades d'animation des lemmings, suivant leur rôle (le mineur, le grimpeur, etc.)", se souvient-il. "Mes tests m'ont montré que quand il y avait plus de 30 lemmings à l'écran, le jeu ralentissait au point de ne plus être très jouable. La limite était bien en dessous de celle de l'original, mais assez élevée pour que la conversion reste viable."

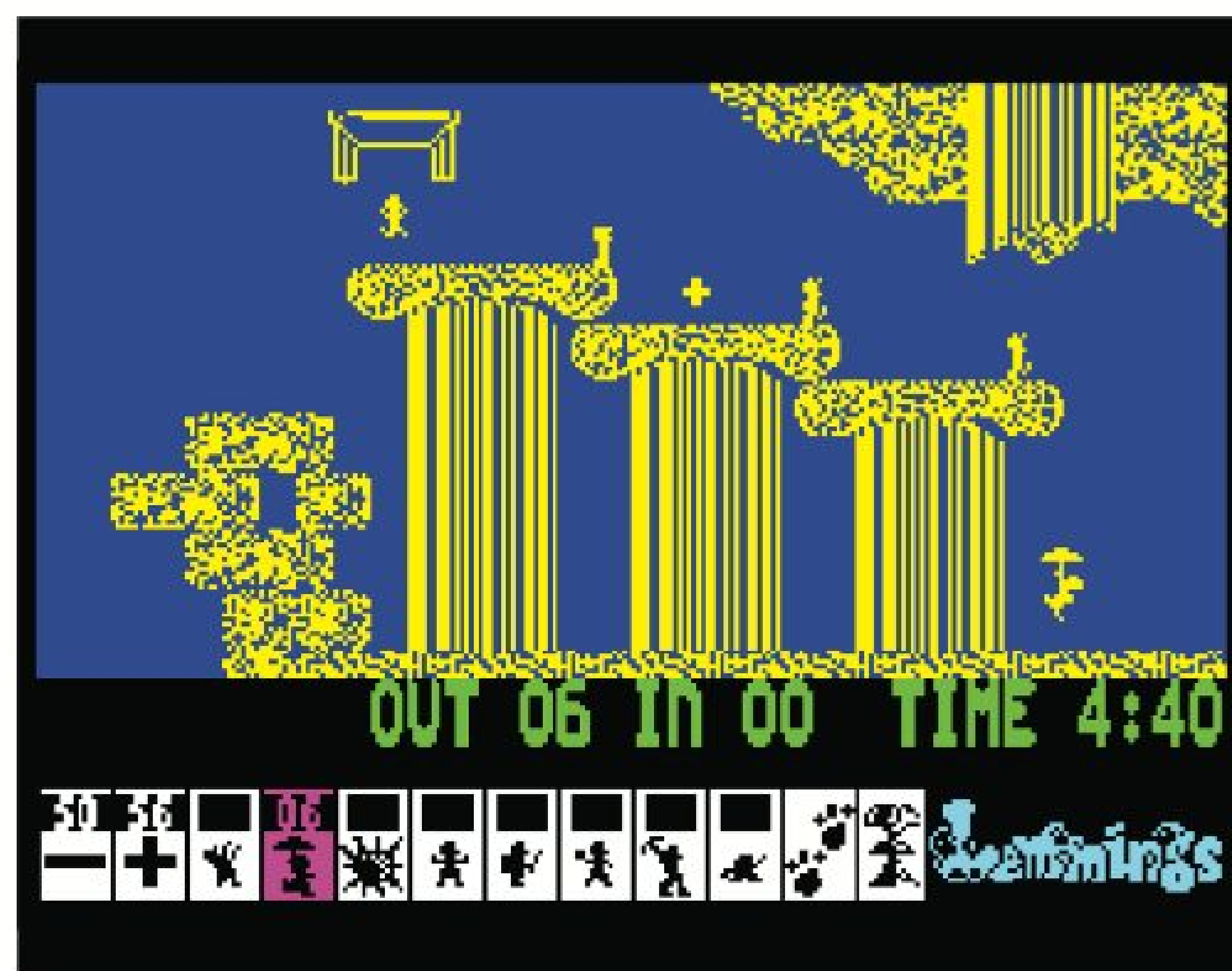
Ses efforts payent : "Je me rappelle encore de la première fois où j'ai vu les lemmings traverser l'écran du Spectrum, et quand Dave l'a vu à son tour, il a lui aussi pensé que le projet était viable. Honnêtement, je crois que lui et les producteurs de DMA ont été surpris que ça marche et que ça tourne si bien. J'ai fait des tas d'essais pour obtenir le résultat le plus fluide possible."



» [ZX Spectrum] Ils sont peut-être monochromes, mais ce sont bien des lemmings.

Mais il ne suffit pas d'animer des lemmings à l'écran pour faire un jeu : il faut aussi que le gameplay suive.

Lemmings est charmant, sur Amiga, avec toutes ses couleurs, ses jolies animations, ses voix échantillonnées et ses musiques entraînantes. Inévitablement, des compromis doivent être trouvés pour le portage. "Dès le départ, il m'est apparu que les niveaux devaient être en monochromie, car les limites des couleurs ne permettaient tout simplement pas de faire autrement", nous dit Jon. "Incidemment, les lemmings devaient n'être que des silhouettes, parce qu'ils sont si petits et finement dessinés que même comme cela, on peut voir ce qu'ils font. Quant aux sons, j'ai d'abord envisagé qu'il n'y en ait carrément pas du tout, car ça déconcentre et surtout, ça utilise de la puissance processeur. Mais vu que les vieilles chansons pourries du jeu sont devenues emblématiques de ce dernier, on m'a poussé à les inclure. Finalement, ça ne rend pas si mal, vu les capacités limitées du Spectrum en la matière, même si personnellement, je les trouve



» [ZX Spectrum] Espérons que le vent ne se lève pas soudainement…



» [ZX Spectrum] Jonathan a dû redessiner plusieurs niveaux à cause de la zone de jeu plus réduite sur Spectrum.



» [ZX Spectrum] C'est rouge, c'est chaud, ça doit être l'enfer!

assez agaçantes."

Malgré les limitations du support, Jon fait en sorte que l'on retrouve toutes les actions possibles de la version d'origine, mais sur Amiga, *Lemmings* se joue à la souris, un périphérique dont est dépourvu le Spectrum. Il faut donc déplacer le curseur au clavier ou au Joystick. Jon concède que cette interface est plus fastidieuse, mais il n'existait guère d'alternative. "Et puis, une fois qu'on s'y est habitué, ce n'est pas si mal", nous dit-il.

Le résultat est en tout cas très impressionnant. Jon nous avoue aussi n'être pas près d'oublier sa version de *Lemmings* sur Spectrum, un très gros projet qu'il a dû mener parallèlement à ses études, en travaillant dessus le soir après les cours et pendant toutes ses vacances scolaires. En tout, le développement lui a demandé pas moins de 18 mois de travail.

"J'étais très fier et content de ce que j'avais fait, mais j'étais surtout exténué. Plus d'une fois, j'ai cru que je n'arriverais jamais à terminer, ou que ce serait trop nul pour être mis en vente. Mais je crois que mon portage peut siéger fièrement aux côtés des autres conversions de *Lemmings*, la tête haute. Sans parler du fait qu'il a prouvé qu'on pouvait convertir *Lemmings* sur supports 8-bits! "*

ON ADOUBE OU PAS?



ORIGINAL (AMIGA)

Pas d'effets sonores
Une seule musique et aucun effet sonore : la version Spectrum est pour le moins lacuneuse du côté de l'audio!

De jolis détails
L'animation est très fine et bien soulignée par de petits détails, comme les mèches de cheveux qui bougent quand les lemmings se déplacent.



CONVERSION (ZX SPECTRUM)

Monochrome de partout
Comme la plupart des portages Spectrum, *Lemmings* est en monochrome – ce qui n'est donc guère étonnant, tout bien considéré.

Tous les niveaux
Malgré les limitations, Jon a réussi à faire rentrer tous les niveaux d'origine, en les bidouillant un peu pour les adapter aux dimensions de l'écran.

Oh, non, pas de cris!
Ce qui nous manque le plus, dans ce portage, ce sont sans doute les petites voix digitalisées des lemmings. Ç'aurait évidemment accaparé trop de mémoire.



STOO CAMBRIDGE

Du VIC-20 au smartphones, Stuart 'Stoo' Cambridge a dessiné des pixels et conçu des jeux pour toutes sortes de supports. Cet ancien de Sensible Software nous raconte ses souvenirs de dur labeur, de matos récalcitrant et de petits bonshommes…

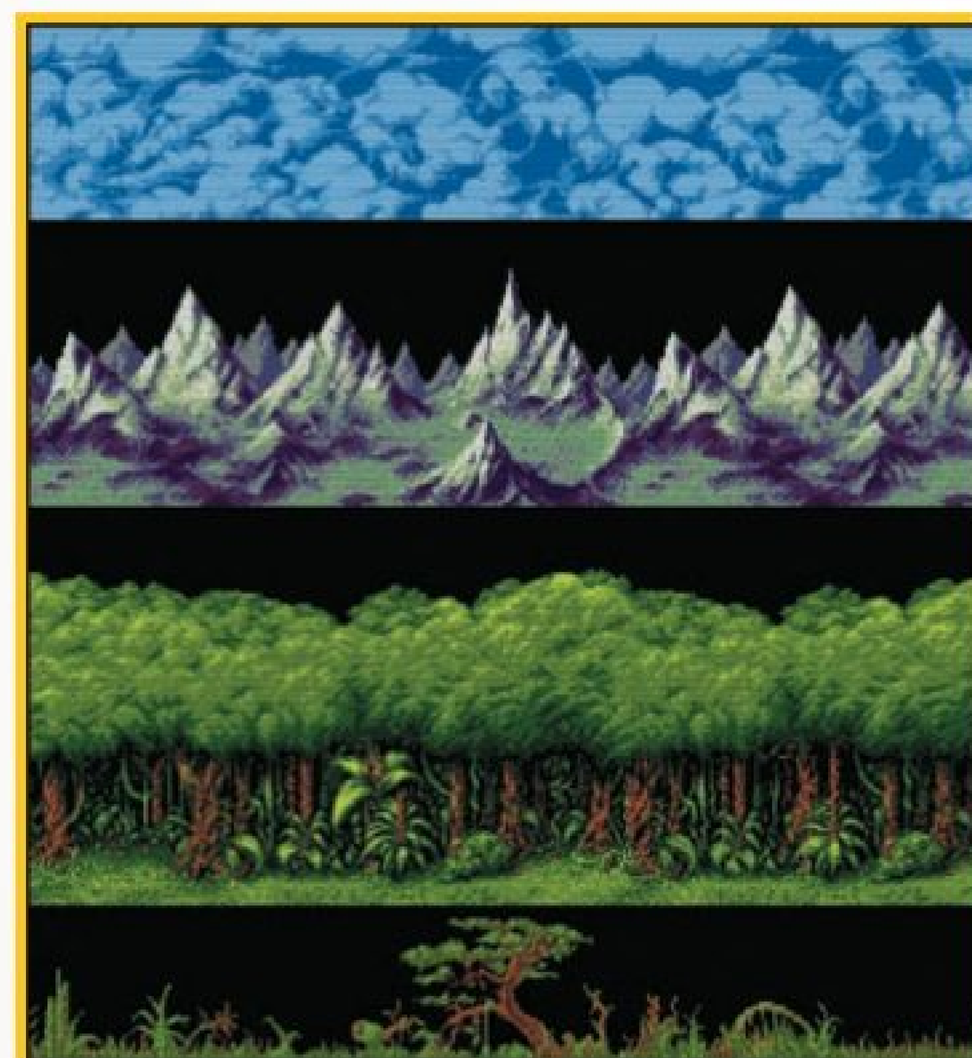
"J'ai toujours pensé qu'il fallait dire aux gens que j'appréciais leur attention, parce que c'est tout simplement vrai", nous dit Stoo, alors que nous évoquons avec lui l'amour que des joueurs entretiennent pour ses vieux jeux. "J'adore le dessin et la peinture, les œuvres détaillées faites au crayon et à l'aquarelle. Quand on dessine sur ordinateur, on peut effacer ou annuler, mais sur papier, on crée quelque chose, matériellement. On peut le tenir et dire 'C'est moi qui l'ai fait !'. Mais ce qu'on connaît surtout de mon travail, c'est du *pixel art* !" Ça tombe bien : on va parler de son travail sur le joli papier concret du non moins joli magazine que vous tenez en main…

Quels sont vos premiers souvenirs informatiques?
À l'école, on avait des BBC Micro. Je voulais un C64, mais mon père m'a dit que ça coûtait trop cher et il m'a acheté un VIC-20 à la place, en disant que c'était un peu la même chose. J'ai donc eu un VIC-20 avec *Abductor* et *Laser Zone*. J'ai adoré !

Quand avez-vous commencé le graphisme et les jeux vidéo?
Je m'amusais pas mal à faire des dessins sur papier millimétré et je lisais tous les magazines informatiques de l'époque. J'ai commencé à tâter le terrain sur VIC.

Avez-vous suivi une formation artistique?
J'ai raté mon *O Level* [plus ou moins l'équivalent anglais du Brevet des Collèges, *NDLR*] et mon professeur m'a dit que c'était parce que je n'avais pas terminé mon illustration. Je n'ai pas fait d'études artistiques, mais je le regrette aujourd'hui, car je suis sûr que j'aurais appris plus et plus vite que par simple expérience. Il faut s'inspirer des artistes qu'on aime et savoir faire des erreurs : quand c'est moche, il faut persévérer jusqu'à ce que ça soit beau.

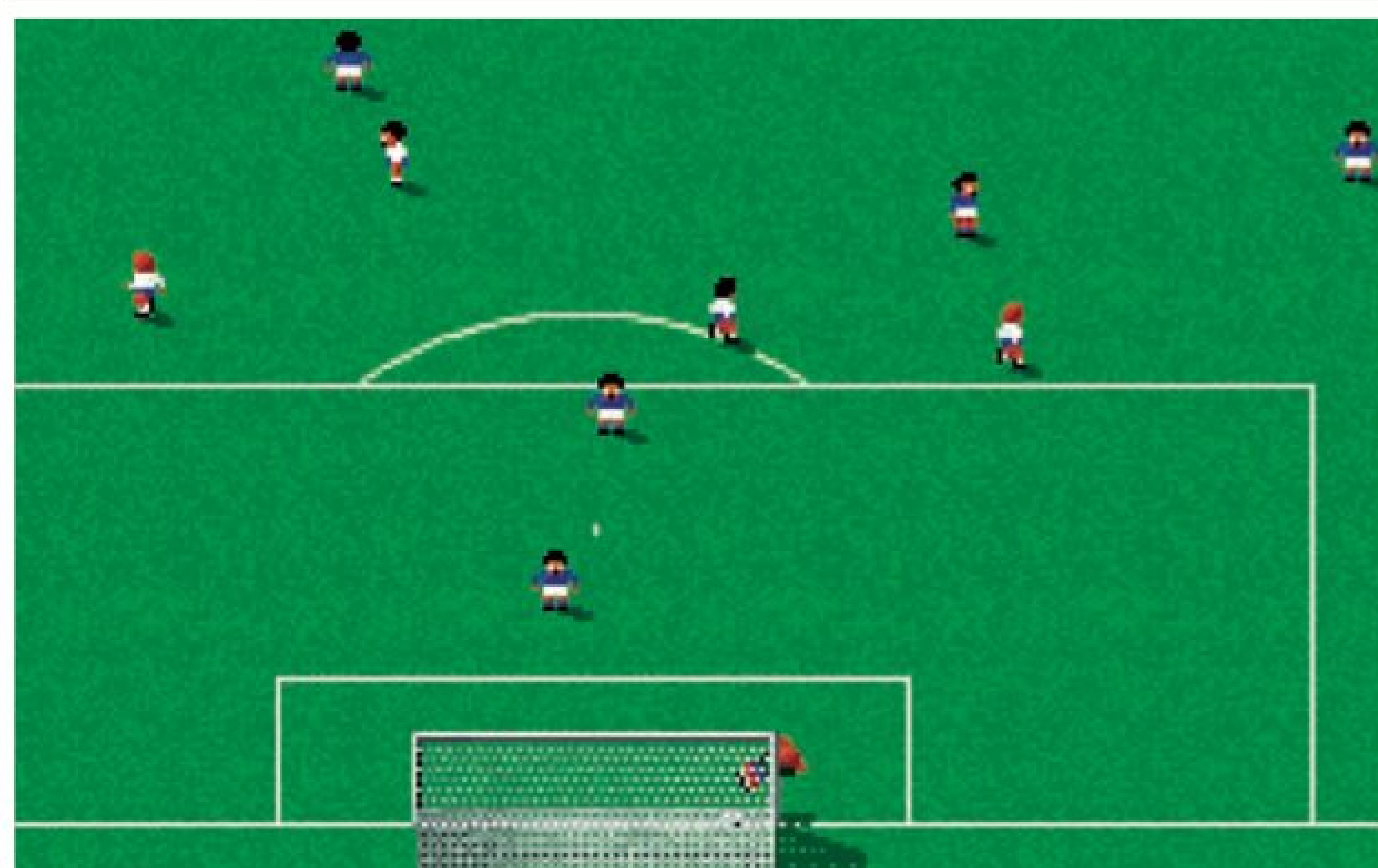
Puis vous êtes passé sur C64?
Mes parents m'ont dit qu'ils m'offriraient un Commodore 128 à Noël ! Je garde d'excellents souvenirs de ce matin de Noël, quand je l'ai déballé et installé. Je me rappelle même que le premier jeu que j'ai lancé dessus, c'est *Rambo*.



» [Amiga] Les quatre décors en huit couleurs de la séquence d'intro de *Cannon Fodder* (image fournie par Stoo Cambridge).

Vous avez créé *Battle Ball* avec le *Shoot-'Em-Up Construction Kit* de Sensible Software…
Je n'en étais pas au stade d'être capable de programmer tout un jeu. J'ai essayé quelques idées dans *SEUCK*, et je me suis demandé si quelqu'un serait intéressé pour l'éditer. La plupart m'ont répondu que c'était un jeu *SEUCK* et qu'ils ne touchaient pas à ça, mais The Power House était intéressé. Hélas, ils ont mis la clef sous la porte avant que ça ne sorte. Je ne me rappelle plus ce que ça m'a rapporté, mais c'était assez pour que je m'achète un Amiga 1000. Une belle machine toute neuve et toute pimpante.





» [Jaguar] Les sprites de Stoo sont tout petits, mais pas moins expressifs!



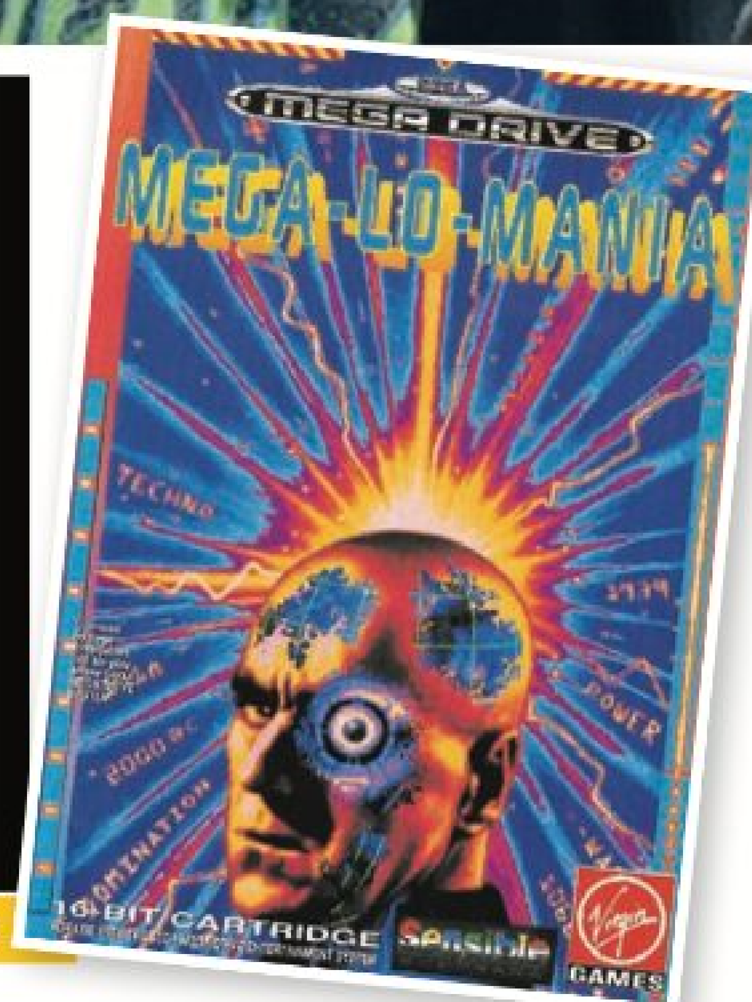








» [Amiga] Stoo a signé de superbes artworks, comme celui-ci, tiré de *The Executioner*.



CHRONO SÉLECTIVE

JEUX

- BATTLE BALL [1988, NON ÉDITÉ] C64
- RENAISSANCE 1 [1990] AMIGA
- THE FINAL CONFLICT [1990] AMIGA, ST
- FEUDAL LORDS [1990] AMIGA, ST
- INSECTOR HECTI IN THE INTER CHANGE [1991] AMIGA
- THE EXECUTIONER [1991] AMIGA
- THE LAST STARSHIP [NON ÉDITÉ] AMIGA
- MEGA-LO-MANIA [1992] MEGA DRIVE
- CANNON FODDER [1993] AMIGA
- SENSIBLE SOCCER : EUROPEAN CHAMPIONS 92/93 EDITION [1993] AMIGA
- CHAMPIONSHIP SOCCER '94 [1993] AMIGA, PC
- SENSIBLE GOLF [1994] AMIGA
- CANNON FODDER 2 [1994] AMIGA
- WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER II [1994] MEGA DRIVE
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER : EUROPEAN CHAMPIONSHIP EDITION [1995] AMIGA
- SENSIBLE WORLD OF SOCCER [1995] AMIGA
- SENSIBLE SOCCER : INTERNATIONAL EDITION [1995] JAGUAR
- HAVE A NICE DAY [NON ÉDITÉ] PLAYSTATION
- JOE BLOW–ADVENTURES IN DREAMWORLD [NON ÉDITÉ] PLAYSTATION
- ROAD RASH II [2000] GAME BOY COLOR
- ALONE IN THE DARK : THE NEW NIGHTMARE [2001] GAME BOY COLOR
- ALIENATORS : EVOLUTION CONTINUES [2001] GAME BOY ADVANCE
- XXX [2002] GAME BOY ADVANCE
- STAR WARS : EPISODE II - ATTACK OF THE CLONES [2002] GAME BOY ADVANCE
- SPIDER-MAN [2002] GAME BOY ADVANCE
- DR. MUTO [2002] GAME BOY ADVANCE
- MUCHA LUCHA! MASCARITAS OF THE LOST CODE [2003] GAME BOY ADVANCE
- CANNON FODDER MOBILE [2004] MOBILE
- PREMIER MANAGER 2004-2005 [2004] GAME BOY ADVANCE
- MONKEY KING [2004] MOBILE
- SENSIBLE SOCCER [2005] XBOX 360
- BRITISH LIONS RUGBY [2005] MOBILE
- ALIEN HOMINID [2006] GAME BOY ADVANCE
- ACTUA SOCCER 2006 : INTERNATIONAL EDITION [2006] J2ME
- FAMILY GUY : STEWIE'S ARSENAL [2007] MOBILE
- BLOBBIT DASH [2007] MOBILE
- BLOBBIT PUSH [2008] MOBILE, WEB
- YAMAHA SUPERCROSS [2009] PS2
- DOCTOR WHO : RETURN TO EARTH [2009] WII
- 1000 TINY CLAWS [2011] PSP
- THE DWARVES OF GLISTENVELD [2019] PC



Il n'y avait pas grand monde qui en avait. Et puis, *Deluxe Paint*, c'était totalement dingue. C'est ça qui a tout changé.

Quelles ont été vos premières expériences professionnelles?
J'ai d'abord été aiguilleur à la British Rail. Un de mes amis m'a dit qu'un ami à lui avait fait publier des jeux et cherchait des graphistes. Je lui ai confié une disquette de démo, il l'a donnée à ce type, et je me suis retrouvé à faire des graphismes pour Impressions. C'est comme ça que j'ai commencé. J'étais allé frapper à la porte de plusieurs éditeurs, mais ils ne voulaient pas de moi parce que je n'avais rien fait avant. J'ai travaillé sur *Renaissance 1* – une compilation de versions modernisées et classiques de *Space Invaders*, de *Galaxians*, de *Centipede* et d'*Asteroids*. Je me suis éclaté. On m'a fait d'autres propositions, et j'ai donc bossé pendant à peu près un an sur différents projets pour Impressions, jusqu'à ce que je voie une annonce pour Sensible Software.

Vous avez donc juste répondu à une annonce?
Oui, ça disait que Sensible cherchait des programmeurs et des graphistes. Je bavais devant, parce que j'étais un mega-fan de Sensible. Je passais mes week-ends à jouer à *Wizball*! Je me suis dit que je n'avais rien à perdre, alors j'ai monté un petit portfolio et je leur ai envoyé. J'ai reçu en réponse une lettre qui m'invitait à aller les voir pour un entretien. Mes parents m'ont emmené là-bas, et j'ai été engagé.

> « On était tellement passionnés par ce qu'on faisait qu'on s'en fichait » Stoo Cambridge

C'était comment, chez Sensible?
Tout simplement fantastique. On bossait dur, on ne comptait pas nos heures, mais on était tellement passionné par ce qu'on faisait qu'on s'en fichait. L'important, c'était le résultat. Quand je suis arrivé, Chris Chapman était en train de finir *Mega-Lo-Mania* sur Amiga. Je venais de m'acheter un Amiga 1500 et Chris n'avait pas de machine avec un mega de RAM pour tester le jeu. Alors il m'a demandé si je pouvais jeter un œil, et donc j'ai joué les testeurs. Ça tournait merveilleusement et c'était génial.

Peu après mon arrivée chez Sensible, j'ai vite commencé à faire fait des nuits blanches, sur *Sim Brick*. J'étais tellement naïf ! Je me disais qu'il fallait que je fasse vite mes graphismes pour que tout le monde vienne les voir ! Ils m'ont accordé une sacrée confiance, en me laissant là, toute la nuit, tout seul. J'aurais pu me barrer avec tout le matos ! [rires]

Avez-vous participé à la conception de *Cannon Fodder*?
Pas au début. Au départ, c'était juste quelques idées griffonnées sur un bout de



» [Amiga] On reconnaît tout de suite le style de Stoo dans *Cannon Fodder*.



CINQ À STOO

Quelques incontournables du portfolio de Stoo…



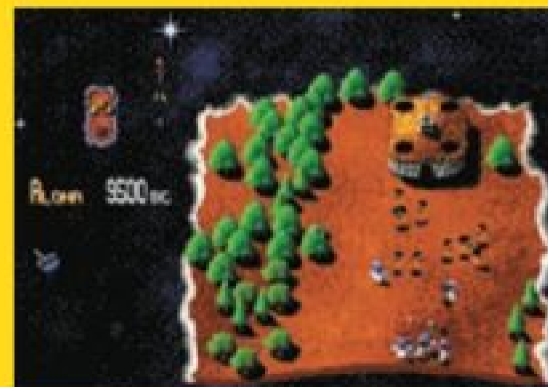
BATTLE BALL (C64)

On peut trouver ce jeu inachevé sur gamesthatwerent.com, à qui Stoo a confié les disquettes qu'il avait gardées. C'est un titre *SEUCK* assez classique, où l'on dirige une balle dans des paysages en scrolling, avec quelques jolis effets visuels.



CANNON FODDER (AMIGA)

La guerre n'a jamais été aussi drôle que dans ce jeu, à savourer de préférence à la souris sur Amiga. Les visuels de Stoo pour *Cannon Fodder* ont été en grande partie repris et un peu retravaillés pour sa suite.



MEGA-LO-MANIA (MEGA DRIVE)

Stoo avoue avoir adoré travailler sur Mega Drive, notamment sur cet excellent portage. Le joueur doit concevoir des armes de plus en plus puissantes pour attaquer les bâtiments ennemis et survivre aux différentes époques.



ALIEN HOMINID (GAME BOY ADVANCE)

Le titre qui a mis le studio The Behemoth sous les projecteurs, ici en version portable. Stoo fait partie des nombreux artistes qui ont participé à forger l'esthétique bien reconnaissable de ce jeu magnifiquement réalisé.

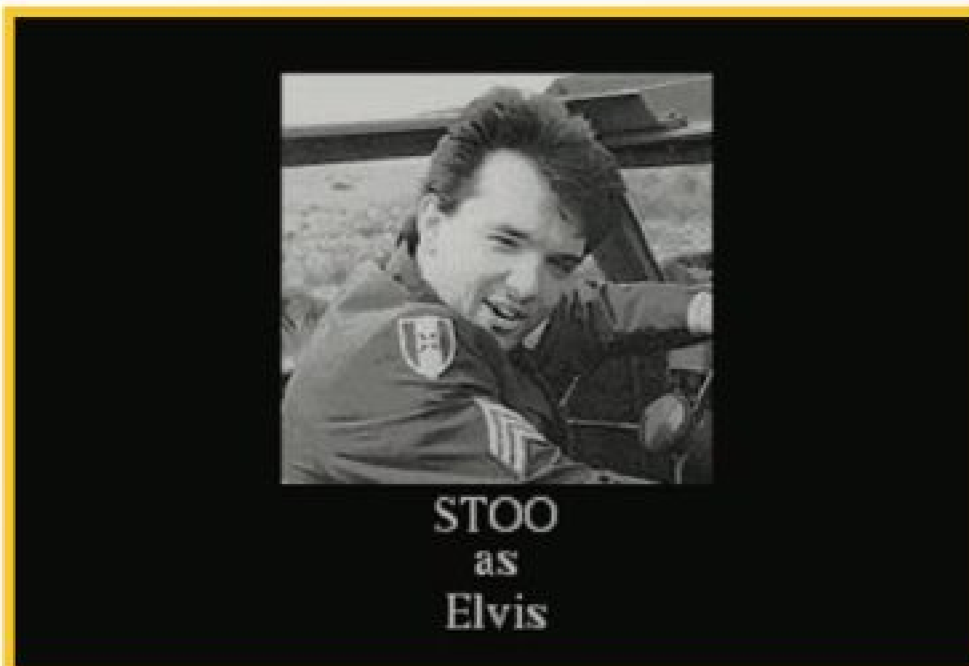


BLOBBIT PUSH (WEB)

Après une apparition sur *Facebook*, ce jeu a été reprogrammé en java pour être joué directement dans un navigateur internet. Sauvez les bébés blobblits au fil de 50 niveaux de ce puzzle-game plein de caisses à pousser, dans la veine de l'excellent *Soko-Ban*.

papier. On a beaucoup tâtonné. Ça avait l'air génial, sur le papier, mais on se rendait compte qu'en fait, ça n'allait pas. Jools Jameson et moi, on a ajouté notre petite touche. Il s'occupait du code et moi des graphismes. Tout le monde participait presque toujours plus ou moins au design des jeux, chez Sensible. Jon et Chris s'occupaient du plus gros. Jon a conçu la plupart des niveaux, mais Jon et moi, on en a fait quelques-uns, aussi.

Comment les intros des niveaux ont-elles été conçues?
Jon débutait sur Amiga, ce qui est complètement dingue quand on voit comment le jeu est programmé. Je lui ai dit qu'il avait ce mode d'affichage, le *Dual Playfield*, avec huit couleurs sur chaque couche, mais qu'on pouvait les superposer. Si on coupe l'écran en deux, on peut en mettre un là, un autre là, pour obtenir un chouette effet de parallaxe. Il a farfouillé dans le manuel, un énorme pavé, pour voir comment faire. Je lui ai fourni les images et le sprite d'un hélicoptère, et il a programmé ça. Quand j'ai vu le résultat, j'ai été soufflé, c'était exactement ce que j'avais en tête. Avec le recul, je me dis que j'aurais pu rajouter une ou deux autres couches. Je voulais que le résultat soit aussi spectaculaire que ce qu'on pouvait voir en arcade.



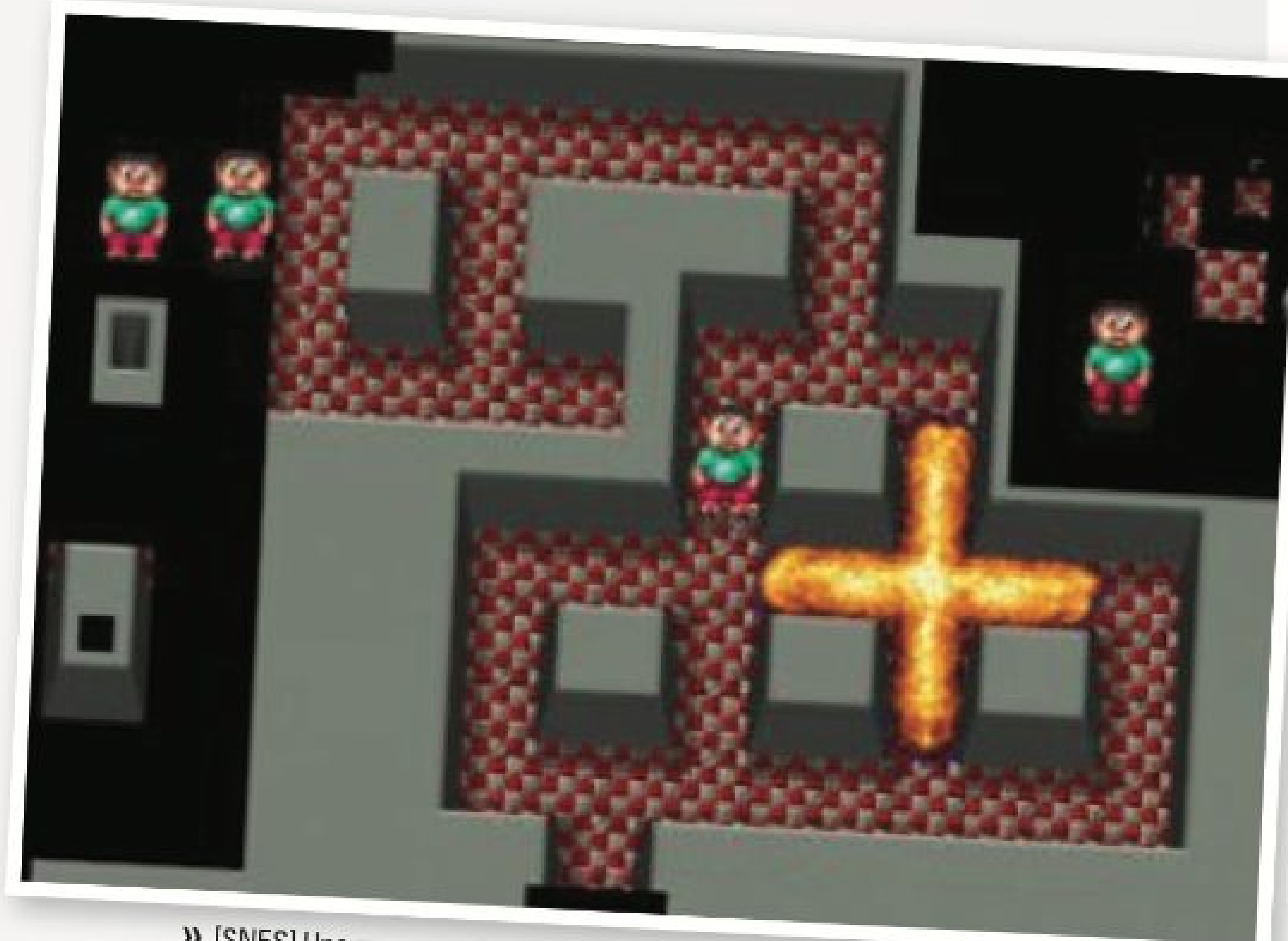
» [Amiga] "Je ne vois pas pourquoi ils m'appelaient Elvis." Stoo, dans l'intro de *Cannon Fodder*.

Un des soldats de *Cannon Fodder* a le même nom que vous… Vous avez fait la guerre?
Non, mais j'ai quelques belles blessures de guerre, quand même! [rires] Je ne sais plus si c'est Jon ou Chris qui a eu l'idée de donner des noms aux personnages. Au début, ils avaient un nom et un prénom, mais ils se sont rendu compte que ça faisait beaucoup de données. Et puis, mettre nos tronches à l'écran à chaque partie, c'est de la bonne autopromotion. Si le jeu était fait aujourd'hui, les personnages nous ressembleraient plus, mais les sprites ne faisaient que 11 pixels de haut, alors on ne pouvait pas faire trop dans le détail.

D'où viennent les photos de l'intro?
On a filmé la vidéo et fait toutes les photos en une journée. On n'avait pas de scanner, alors les collègues de Graftgold nous ont laissés utiliser le leur. Ils ont scanné les photos en 256 niveaux de gris, et je les ai converties en 16 couleurs pour l'Amiga.

Avez-vous travaillé sur la suite de *Cannon Fodder*?
Non, hélas, j'aurais bien aimé, mais j'étais sur *Sensible Golf*. Mais les graphismes de la suite se basent sur les miens.

Qu'est-il arrivé au projet *Molotov Man* sur Super Nintendo?
J'aurais tellement aimé qu'un éditeur s'y intéresse! C'était plutôt bon. On n'avait pas fait grand-chose, en gros, c'était juste une démo conceptuelle. C'était une sorte de *Bomberman*, mais avec des cocktails Molotov. J'aurais adoré bosser dessus, pour gagner en expérience sur le hardware de Nintendo. Ceci dit, je préférais la Mega Drive, même si la palette de couleurs n'était pas aussi bonne.



» [SNES] Une maquette du jeu annulé *Molotov Man* (image fournie par Stoo Cambridge).

Vous avez d'ailleurs converti les graphismes de *Mega-Lo-Mania* pour la Mega Drive…
Oui, les versions originales de Jo Walker étaient en 32 couleurs. La Mega Drive est incapable d'afficher 32 couleurs, donc il y a deux zones de 16 couleurs. J'ai fini par diviser l'image Amiga en deux couches. Elles devaient être les plus petites possible aussi, parce que la Mega Drive n'a pas beaucoup de RAM vidéo. J'ai dû retravailler chaque image après l'avoir réduite. Jools avait programmé tous les outils de conversion sur Atari ST. Je devais donc copier mes graphismes sur disquette, au format brut, les importer sur ST, les mouliner, puis les récupérer.

> Mes filles étaient encore petites et je ne les voyais pas grandir. C'était terrible. Tout s'effondrait.
>
> Stoo Cambridge

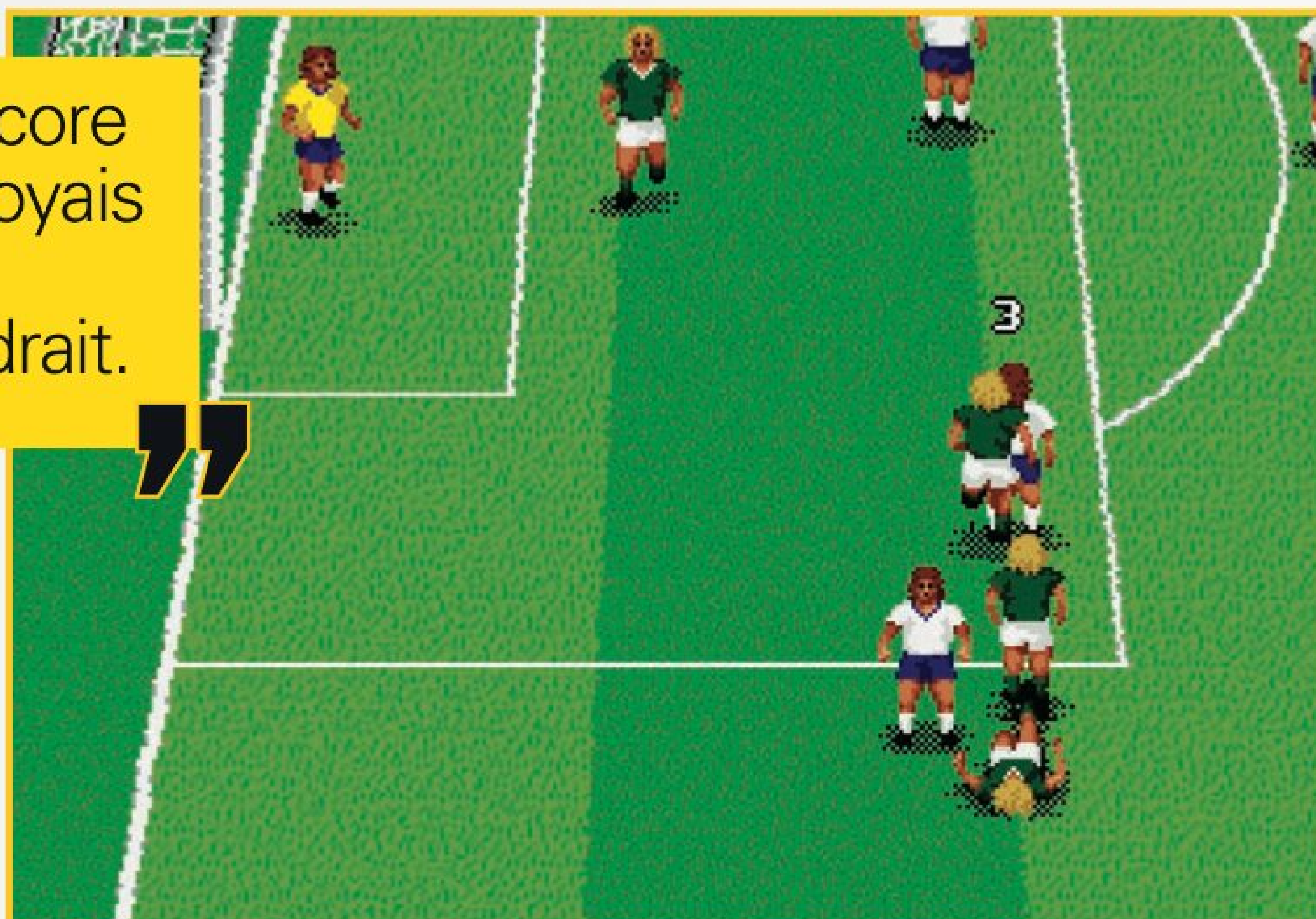
LE VAISSEAU PERDU

Stoo nous parle de son shoot-'em-up annulé…

"*The Last Starship*… c'était juste avant que j'arrête de travailler avec Impressions pour commencer chez Sensible Software", nous raconte Stoo. "Imaginez que les types qui ont programmé *Turrican* fassent un shoot-'em-up en scrolling : ç'aurait été idéal pour ce jeu ! Sauf que ça n'est jamais arrivé, et que je me suis retrouvé avec tous ces superbes visuels sur les bras. Je suis un grand fan des jeux d'arcade de cette époque, et c'était l'esprit que je souhaitais reproduire. J'avais fait trois *sets* de graphismes, mais le troisième n'était pas complet. Et je dois avoir une ou deux démos qui traînent quelque part. C'était très lent, totalement injouable. C'est plus joli sur les captures d'écran qu'en vrai, mais j'aurais bien aimé que ça donne tout de même quelque chose. J'ai été payé pour ce boulot, mais ça ne s'est jamais concrétisé. La société a été rachetée par Sierra, puis revendue à quelqu'un d'autre… On n'avait pas de contrats, à l'époque, tout se faisait par le bouche-à-oreille. Plus d'une fois, je me suis demandé si ça vaudrait le coup d'y revenir. Il faudrait refaire une grosse partie des graphismes, mais qui sait ?"



» Une maquette montrant à quoi *TLS* aurait pu ressembler (image fournie par Stoo Cambridge).



» [Mega Drive] Si Stoo s'est beaucoup fait remarquer sur Amiga, il a aussi travaillé sur d'autres supports, dont la Mega Drive.

À l'époque, on ne pouvait pas non plus se lâcher avec les animations, en tout cas pas sans système de compression. On devait se contenter du minimum vital, et ça demandait du doigté. C'était une belle époque pour débuter dans le jeu vidéo. Je ne dirais pas que l'ère 16-bits était un Âge d'Or, mais… c'était vraiment une belle époque pour faire des jeux.

Vous avez ensuite travaillé sur *Sensible Golf*.
Jon et Chris voulaient faire un jeu de golf, pour lequel Jools a proposé de réutiliser son moteur de *Cannon Fodder*. Un certain temps, il travaillait en même temps sur *Cannon Fodder 2* et sur *Golf* – ce qui n'est pas terrible. Les tuiles de *Cannon Fodder* étaient en 16 par 16, mais dans *Golf*, elles font 16 par 8, parce qu'on voulait plus de souplesse, pour les angles. Si vous regardez bien, dans *Golf*, on retrouve le même panneau que dans *Cannon Fodder*, sur le côté, en bas. Les noms de fichiers sont les mêmes. J'aime bien *Sensible Golf*, mais à mon avis, le jeu n'était pas terminé, quand il est sorti.

Avez-vous dessiné certains parcours ?
C'est Jon ou Chris qui ont fait la plupart des parcours, mais oui, j'en ai conçu quelques-uns. On les dessinait sur papier millimétré, puis on les recopiait dans l'éditeur. Je dois encore avoir la disquette, dans un coin. Il faut absolument que je la retrouve. Ce serait dommage que ça disparaisse à jamais…

Vous avez fait un autre titre sur Mega Drive, *World Championship Soccer II*.
Interdit d'en parler ! Je ne sais rien du tout à ce propos, je nierai tout ! [rires] Non, en fait, c'était juste un jeu de football pour Sega dont on n'avait pas le droit de parler. Je n'ai pas signé d'accord de confidentialité, j'ai juste été payé pour le boulot. C'était basé sur le moteur de *Sensible Soccer*. Il y a une version du jeu qui est sortie, avec une boîte bleue, qui vaut un paquet de pognon, aujourd'hui. J'aurais dû en piquer quelques exemplaires !

Avez-vous des anecdotes à partager sur la période où vous travailliez chez Sensible ?
La plus connue, c'est la fois où Chris Yates a balancé des moniteurs par la fenêtre. Il y a aussi la fois où il a piqué les ROM d'un des flippers du rez-de-chaussée pour reprogrammer les textes et les remplacer par des obscénités. Oh, et puis le jour où on a tourné le film pour *Sensible Soccer*, au stade Wembley, avec Captain Sensible. Il avait amené une bouteille de scotch qu'il tenait absolument à voir sur toutes les photos. Je me souviens aussi que quand *Cannon Fodder* est sorti, des gamins m'ont alpagué dans une boutique d'informatique pour me



» [Amiga] *Sensible World Of Soccer* est incontestablement un des tout meilleurs jeux de foot en 2D. Pas de discussion.



» [PlayStation] Une des rares images de *Joe Blow* (image fournie par Stoo Cambridge).



» [Web] *Blobbit Push*, dont le personnage principal s'inspire de *Trap Door*, propose 50 niveaux de jeu pleins de défis.

dire que ce jeu était génial et que je devrais vraiment l'acheter.

Vous êtes ensuite parti pour fonder votre propre société.
Oui, Abstract Entertainment avec un collègue de Sensible, Chris Denman. Sensible avait changé, *Sex 'N Drugs 'n Rock & Roll* prenait le pas sur tout le reste. Je me suis dit qu'il fallait que je parte avant que ça ne tourne mal. J'avais cette idée de jeu, *DJ Fresh*, inspiré de *Kickle Cubicle* – un puzzle-game en 2D, sur un seul écran. On voulait creuser l'idée, alors on a sauté le pas.

On a présenté le projet à quelques éditeurs, mais aucun n'était intéressé. Telstar nous a demandé si on pouvait en faire un jeu de plateforme 3D et on a dit oui, en désespoir de cause. On n'a pas pris la meilleure des décisions, sur le coup. On est rentrés pour rédiger un document de 300 pages avec tous les designs de personnages, l'histoire, les musiques, les effets sonores. On est retournés les voir avec ça, et on est ressortis avec un chèque. On était ravis, on se disait qu'on avait réussi.

On était partis sur un planning de développement sur 20 mois, mais ils voulaient qu'on le fasse en 14 mois. Là encore, on ne pouvait pas dire non. Ça a tourné au cauchemar. Au début, ça partait bien, pourtant. On pensait qu'on avait un bon programmeur 3D. Sauf qu'il nous a lâchés sans prévenir, une semaine avant le salon ECTS. Le même jour, je faisais passer un entretien à un graphiste, Kris Daniels, qui m'a dit qu'il faisait un peu de programmation. Je lui ai refilé le code en lui disant que s'il arrivait à le faire tourner pour qu'on puisse le montrer sur le salon, même si c'était de la merde, il était engagé. On était à une semaine du salon et on avait un jeu qui ne compilait pas. Kris a jeté un œil et a réussi à réparer le code, mais il m'a dit que c'était loin d'être un jeu, alors qu'on pensait que le programmeur avait mis en place un super système en 3D, avec toutes les mécaniques de jeu. Finalement, Kris a repris le projet, mon associé est parti, et je me suis retrouvé tout seul aux commandes. On s'est défoncés pendant deux ans pour faire tourner *Joe Blow*. Kris a fait un boulot fantastique, tout comme les graphistes. Et juste quand ça commençait à bien prendre forme, la maison-mère a fermé Telstar Electronic Studios et on faisait partie des studios qui en ont pâti. On n'a pas pu terminer le jeu, personne n'en a voulu. C'est à ce moment que j'ai un peu perdu pied. Mes filles étaient encore petites et je ne les voyais pas grandir. C'était terrible. Tout s'effondrait.

Ça a dû être rude. Sensible a aussi eu du mal avec la 3D. *Have A Nice Day* a été annulé…
Chris Yates disait qu'ils faisaient un jeu en 3D sur la nouvelle machine de Sony, qui s'appelait encore 3D Studio. Il m'a demandé si je pouvais lui faire quelques niveaux, s'il me passait *3D Studio*. Alors j'ai pris un PC et j'ai appris la 3D. J'ai fait mes niveaux, plus des tas de graphismes. Et puis, on a compris que ça n'allait pas marcher, techniquement, parce qu'il y avait trop de polygones. Encore un jeu qui est passé à la trappe.



Plus récemment, vous êtes passé sur le web et le jeu mobile.
Quand Abstract a fermé, je suis redevenu indépendant – il fallait bien que je gagne ma vie. Ce n'était pas génial, mais ça allait.

On vous a croisé à quelques salons rétrogaming. Vous êtes nostalgique de cette époque ?
Pas mal, oui. Quand j'entends des gens dire qu'ils reviennent à leurs anciens jeux, je me dis que toutes ces heures à bosser dur, loin de sa famille et de ses amis et tous ces sacrifices qu'on a dû faire ont finalement servi à quelque chose. Que ça valait le coup, parce que les gens s'en souviennent encore.

D'où vient *Blobbit*, au fait ?
J'avais bossé avec Mark Ripley, par le passé, et quand il m'a montré le personnage d'une démo qu'il avait faite en me demandant ce que je pourrais en faire, je lui ai dit que j'allais tout d'abord le peindre en vert, vu que Mark aimait bien *Trap Door*. Je l'ai aussi affublé d'une touffe de cheveux violets, et petit à petit, ça a donné le jeu Java *Blobbit Dash*. J'avais quelques idées sous le coude, et donc on a ensuite fait *Blobbit Push*. Dix ans plus tard, j'ai proposé à Mark qu'on ressorte une version. Ce n'est pas *Blobbit Push 2*, mais plutôt un *Blobbit Push 1.5*, avec les mêmes niveaux remis à jour, tout comme les animations et les graphismes.

J'ai encore des tas d'idées de jeux que j'aimerais concrétiser avant de mourir. Quand je vois que j'ai déjà 50 ans, je me demande où sont passées toutes ces années… ★

RÉTROVIRUS

T2 : The Arcade Game

POUMPOUM-POUM-POUMPOUM. POUMPOUM-POUM-POUMPOUM.

» MEGA DRIVE » 1993 » PROBE SOFTWARE

On a pas mal entendu les gens parler de la difficulté de *Sekiro : Shadows Die Twice*, certains allant même jusqu'à dire que c'est le jeu le plus difficile auquel ils aient jamais joué. On entend la même chose à chaque nouveau jeu FromSoftware, en fait – il n'y a pas si longtemps, on ne pouvait pas mettre un pied sur un site de jeux sans se faire agresser par des accroches débiles du genre "La difficulté cauchemardesque de *Dark Souls* a soigné mon addiction aux milk-shakes à la fraise". Enfin, vous voyez le truc… Franchement, on veut bien croire que ce soient là les jeux les plus difficiles auxquels ces gens se soient frottés, mais c'est parce qu'ils ne connaissent pas la peur primale qui vous écrase quand vous devez protéger une vieille camionnette orange toute rouillée, pilotée par John Connor, le dernier espoir de survie de l'humanité…

Le troisième niveau de l'adaptation vidéoludique de *Terminator 2* est déjà un intense défi à deux joueurs (le premier s'occupe des chasseurs volants pendant que l'autre descend les T-800 au sol), mais en solo, il est littéralement impossible de descendre tous les ennemis, aussi ne peut-on que prier pour sa survie. Il faut bien mémoriser l'endroit où apparaissent tous les ennemis et même ainsi, c'est loin d'être gagné. Vraiment loin. On sue, on pleure, on crie. Et même loin du jeu, on se fait limite pipi dessus rien qu'en entendant la musique.

Alors, ne nous faites pas rigoler avec vos *Sekiro* ou vos *Dark Souls*, jeunes plaisantins : vous ne connaissez pas vraiment la peur vidéoludique ! *






MEGA DRIVE
THE #1 ARCADE SMASH!
T2
THE ARCADE GAME
MENACER
ARENA
ENTERTAINMENT
16-BIT CARTRIDGE
Licensed by Sega Enterprises, Ltd. for play on the SEGA MEGADRIVE SYSTEM.



L'ÉTRANGE CAS DE LA CASIO LOOPY

La Loopy est une vraie curiosité : il s'agit d'une console 32-bits pour les filles uniquement, dotée d'une imprimante à autocollants intégrée. Ses créateurs nous racontent la tentative d'incursion ratée de Casio dans le monde du jeu vidéo…



Dans les années 90, on a pu croiser des tas de consoles bizarres, au Japon, comme la Wondermega de Sega ou la Playdia de Bandai. Mais la Loopy de Casio, croisement improbable d'une console et d'une machine à autocollants, fait sans doute partie des plus étranges. Flop commercial oblige, elle n'est jamais sortie du Japon, mais ces dernières années, l'intérêt des collectionneurs pour cette machine a grimpé, et les prix se sont envolés.

Frazer Rhodes est de ces collectionneurs. S'il est avant tout un grand passionné de la Neo-Geo, il s'intéresse aussi à toutes les consoles japonaises de cette époque, surtout les plus étranges : "J'ai toujours aimé les curiosités", nous dit-il. "Au début des années 90, ça fusait de partout, au Japon. De nouveaux concepts et de nouvelles consoles sortaient tout le temps. Et plus c'était bizarre, plus ça m'intéressait !"

La Loopy est en effet une bizarrerie, née de la volonté de certains employés de Casio de créer des produits innovants. Tetsuya Hayashi et Kunihiro Matsubara travaillaient pour le département des instruments de musique de la société au début des années 90 quand on leur a demandé de 'trouver un nouveau produit qui ouvrirait un nouveau marché pour Casio.' Quatre autres équipes reçoivent les mêmes directives, qui donneront naissance à la caméra QV-10 (le premier caméscope numérique LCD grand public) et le vidéophone Tele LT-70. Mais l'équipe de Hayashi et de Matsubara emprunte un tout autre chemin…

"Quand les discussions ont commencé, on réfléchissait à des produits éducatifs", se souvient Matsubara. "Mais vu que les assistants personnels électroniques pour enfants de Casio, comme le JD-300 qui est sorti en 1992, étaient des succès commerciaux et que les consoles de jeu marchaient fort dans le monde entier, on a décidé de faire une console de jeu. Et pour se distinguer des autres, on a eu l'idée de la combiner avec la technologie d'impression d'étiquettes de Casio."

Hidekazu Tanaka s'occupait alors de la promotion des jeux électroniques Casio, et il se souvient que l'idée des autocollants intégrés avait été bien accueillie : "Casio avait toute une gamme de jouets électroniques : des agendas pour enfants, des imprimantes à étiquettes capables d'imprimer des portraits adhésifs, des traitements de texte pour enfants, etc. Le marché du jouet électronique était



en plein essor. Et puis bien sûr, il y avait des consoles de jeu à succès comme la Super Famicom. La mode était aussi aux autocollants, à ce moment. C'est pourquoi on a eu l'idée de combiner les jeux et les autocollants. Mais je me suis aussi demandé si l'on pouvait s'attaquer sérieusement au marché du jeu vidéo. C'est un secteur très différent : il faut que le consommateur achète des jeux les uns après les autres. Je me demandais combien de titres on pourrait sortir ▶

« Le marché du jeu vidéo est très différent : il faut que le consommateur achète des jeux les uns après les autres »

Hidekazu Tanaka



» Le Magical Shop permet de connecter la Loopy sur un magnétoscope ou un caméscope.



» Avec *Lupiton's Wonder Palette* et de *PC Collection*, les utilisatrices du Loopy peuvent dessiner à la souris.

autour du concept des autocollants."

L'idée d'intégrer les autocollants n'est cependant venue qu'assez tardivement au cours du développement : "Casio faisait aussi des écrans LCD à ce moment", se souvient Matsubara, "et à un moment donné, on a envisagé de sortir une console portable. Mais on voulait plutôt créer quelque chose qui n'existait pas encore, et on a cherché comment exploiter des technologies Casio existantes, ce qui nous a amenés à l'imprimante à autocollants."

Casio a déjà un tout petit peu d'expérience dans le secteur du jeu vidéo. En 1983, la société a lancé simultanément les consoles Casio PV-1000 et PV-2000, toutes deux architecturées autour d'un processeur Z80 et toutes deux très vite disparues sans laisser de traces. En 1990, l'agenda électronique *Super Picky Talk* intégrait un petit jeu, précurseur de la vague *Tamagochi*, où il fallait s'occuper de chiens virtuels. Mais pour tout le reste,

> **“On venait tous du département des instruments de musique électronique et on n'y connaissait rien aux graphismes”**
>
> Kunihiro Matsubara

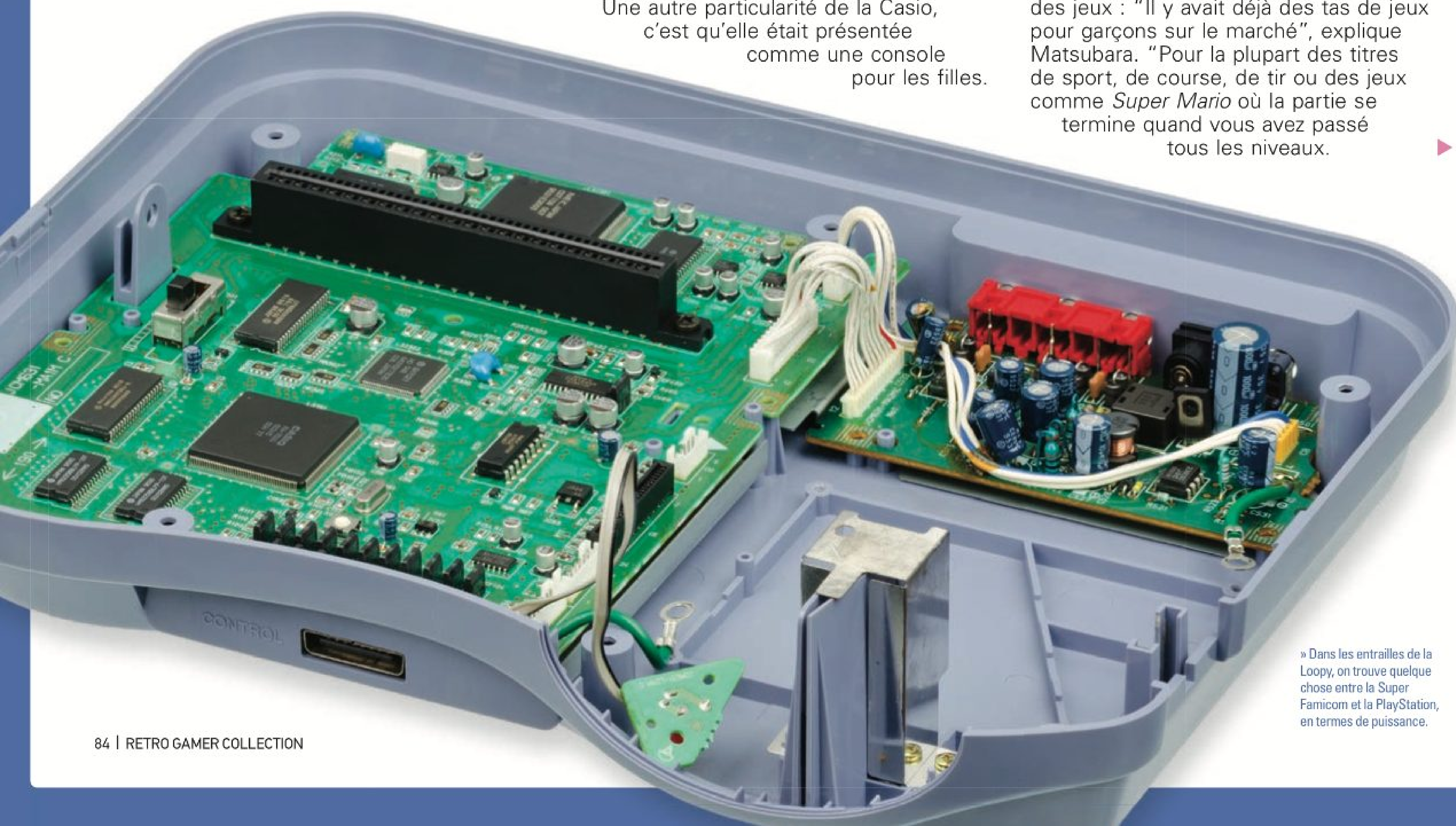
Casio est novice en la matière, ce qui a occasionné quelques maux de crâne à l'équipe de développement de la Loopy :

"On venait tous du département des instruments de musique électronique et on n'y connaissait rien aux graphismes", nous dit Matsubara. "On a donc demandé aux gens de l'École d'Animation de Yoyogi, le plus vieux studio d'animation du Japon, de nous aider et de superviser la conception des personnages. Notre seul champ d'expertise, c'était les musiques de fond des jeux ! Au début, presque tous les logiciels étaient conçus en interne, mais plus tard, quand il nous a fallu étoffer la gamme, on a fait appel à des sous-traitants."

Une autre particularité de la Casio, c'est qu'elle était présentée comme une console pour les filles. D'après Matsubara, ce n'était pas le cas au tout début du développement : "La direction s'est aperçue que le concept de la création d'autocollants plaisait tout particulièrement aux employées de la société. Il y avait déjà des tas de jeux pour les garçons, alors ils ont pensé que ce serait un créneau différent et intéressant."

Tanaka souligne de son côté que le 'traitement de texte à autocollants' de Casio était déjà très apprécié du jeune public féminin, mais que le produit n'imprimait que des autocollants en noir et blanc, tandis que la Loopy pouvait imprimer en couleurs.

Les concepteurs de la Loopy voulaient aussi aborder différemment la question des jeux : "Il y avait déjà des tas de jeux pour garçons sur le marché", explique Matsubara. "Pour la plupart des titres de sport, de course, de tir ou des jeux comme *Super Mario* où la partie se termine quand vous avez passé tous les niveaux.



» Dans les entrailles de la Loopy, on trouve quelque chose entre la Super Famicom et la PlayStation, en termes de puissance.

LE CATALOGUE *LOOPY*



BOW-WOW PUPPY LOVE STORY

SORTIE : 1995

D'après Hidekazu Tanaka, c'est le jeu Loopy qui s'est le mieux vendu. L'histoire est de Kenji Terada, célèbre scénariste des premiers *Final Fantasy.* Elle narre les aventures d'une jeune fille du nom de Momo et de son petit chien Baku, dans un monde où les fruits et les légumes parlent.

DREAM CHANGE : KOKIN-CHAN'S FASHION PARTY

SORTIE : 1995

La deuxième meilleure vente de la Loopy, toujours selon Tanaka. Ici, on incarne une jeune fille qui rêve de devenir top model. On peut imprimer ses tenues sur des autocollants. Trop bien, quoi. Le jeu a été développé par Alfa System.

ANIME LAND

SORTIE : 1995

Un programme d'illustration simple avec des personnages d'anime et toutes sortes d'objets à imprimer et à coller où l'on veut. Le jeu, développé en interne chez Casio, était bundlé avec la machine à son lancement.

HARI HARI SEAL PARADISE

SORTIE : 1995

Encore un jeu d'illustration également développé en interne, où l'on peut imprimer des étiquettes de texte avec toutes sortes de polices et différents décors d'arrière-plan.

CHAKRA-KUN'S CHARM PARADISE

SORTIE : 1997

Le dernier jeu Loopy, et le plus rare à dénicher aujourd'hui, a été développé par Armat. Une sorte de jeu de divination mettant en scène le chat Chakra-kun, héros d'un manga de Joju Sayuri.

I WANT A ROOM IN LOOPY TOWN !

SORTIE : 1996

Comme tous les titres Loopy sortis en 1996 et ensuite, celui-ci, conçu avec la participation de Kenji Terada, est compatible avec la Loopy Mouse, sortie la même année. Ici, on achète de jolis trucs pour décorer son appartement virtuel.

PC COLLECTION

SORTIE : 1996

Une compilation de dix applications, vendue avec ou sans la souris. On y trouve notamment un traitement de texte, un logiciel d'horoscope, un programme de composition musicale et bien sûr, des outils de dessin.

LUPITON'S WONDER PALETTE

SORTIE : 1996

Encore un programme d'illustration ! Celui-ci n'a pas été conçu en interne, mais par Axes Art Amuse, le studio qui a notamment développé *ClockWerx* sur SNES et Saturn.

CARICATURE ARTIST

SORTIE : 1995

Tiens, un programme d'illustration, comme c'est original ! La particularité de celui-ci, comme le suggère son titre, c'est qu'on y crée des caricatures à imprimer. Voilà, voilà.

LITTLE ROMANCE

SORTIE : 1996

Un programme de création de BD où l'on peut écrire du texte dans des bulles pour faire parler des personnages prédéfinis ou créés de toutes pièces. Et bien sûr, on peut imprimer sa bande dessinée.



» L'amour de Frazer pour la Casio Loopy s'est déclaré il y a une dizaine d'années, quand un de ses amis collectionneurs en a ramené plusieurs du Japon.

LE COIN DU COLLECTIONNEUR

Rencontre avec un obsédé de la Loopy

Frazer Rhodes a acheté sa première Loopy il y a un peu plus de 8 ans, pour environ 75 euros, quand un ami collectionneur en a ramené une dizaine du Japon, encore dans leur emballage. Il l'a revendue quelques années plus tard à un musée italien, pour cinq fois le prix qu'il l'avait payée.

Frazer souligne que les prix se sont un peu tassés depuis, grâce aux sites d'enchères comme Yahoo Japon. On trouve aujourd'hui des consoles dans leurs boîtes entre 100 et 250 euros.

Frazer indique avoir acheté la plupart de ses jeux sur Yahoo Japon, entre 25 et 30 euros, plus les frais de port et les taxes. Il recherche cependant toujours le titre le plus rare de la machine, *Chakra-kun's Charm Paradise*, sorti en 1997. "Je n'en ai jamais vu en vente", nous dit-il. "Mais je suis sûr qu'il y a d'autres collectionneurs qui le recherchent, donc ça risque d'être intéressant de voir ce qu'il se passe, si quelqu'un revend le jeu, un jour."

Frazer nous explique que la plupart des titres Loopy sont essentiellement des jeux de création d'autocollants ou des jeux d'aventure simples, mais que le Magical Shop, qui permet de connecter la Loopy à un magnétoscope ou un caméscope, est "sans doute le meilleur aspect de la Loopy, d'un point de vue technique." On peut aujourd'hui trouver ce périphérique sur eBay et consorts entre 75 et 100 euros.

"Le plus difficile à trouver, ce sont les rouleaux d'autocollants", souligne Frazer. "Vu que c'est un consommable, ça devient de plus en plus rare. Si tout le monde imprime des autocollants, bientôt, il n'y en aura plus."

Il a récemment réussi à mettre la main sur un rouleau, qui lui a coûté autour de 20 euros, port compris. "L'étiquette collée sur la boîte indique que ça coûtait 98 yens, à l'origine. Un peu moins d'un euro!"

» La collection Casio Loopy de Frazer est impressionnante, mais il recherche toujours un exemplaire de *Chakra-kun's Charm Paradise*, la plus grosse rareté de la console.





» La Loopy Mouse était vendue avec la *PC Collection*.

▶ Pour attirer un public de filles, on a préféré se focaliser sur des titres plus ouverts qui encouragent la créativité."

L'idée se heurte à une certaine opposition, en interne : "Les équipes marketing ne voulaient pas qu'on s'écarte des genres traditionnels", poursuit Matsubara. "Ils disaient que tous les jeux étaient comme ça, alors pourquoi changer ? Mais on voulait autre chose. On ne voulait pas que l'utilisateur soit passif, on avait envie de faire des jeux où il serait plus créatif."

Les cinq titres de lancement, *Anime Land*, *Bow-Wow Puppy Love Story*, *Dream Change*, *HARI HARI Seal Paradise* et *Caricature Artist*, sont presque tous des outils pour créer des montages ou faire des dessins convertibles en autocollants. *Bow-wow Puppy Love Story* (ou *Wan-Wan Aijou Monogatari*) est le seul 'vrai' jeu de lancement, à savoir un jeu d'aventure où l'on dirige une jeune fille du nom de Momo et son animal de compagnie, Baku. L'histoire est signée Kenji Terada, scénariste des premiers *Final Fantasy*.

La Loopy – aussi connue sous le nom moins glamour de My Seal Computer SV-100 ('*seal*' étant le terme japonais pour les autocollants) sort en octobre 1995 au prix de 25.000 yens, avec des jeux entre 6000 et 7000 yens (un an plus tôt, la PlayStation était vendue 39.800 yens à son lancement). Tanaka raconte que l'accueil initial de la presse était plutôt positif : "Casio était un leader de l'industrie du jouet électronique, et donc les médias étaient certains que les autocollants allaient être la prochaine grande mode. Ils nous voyaient comme des précurseurs." Matsubara souligne de son côté que les premiers retours du public étaient très encourageants : "La Loopy était un aimant à enfants", se souvient-il. "Il y avait de longues files d'attente, dans les magasins, à l'approche de Noël. On devait limiter chaque enfant à un seul autocollant par démonstration, parce qu'il y avait la queue. Mais après avoir eu leur autocollant, les enfants refaisaient la queue !"



» Le rouleau d'autocollants de Fraser lui a coûté beaucoup plus que les 98 yens inscrits sur l'étiquette !

COMPARO TECHNO

Si la Loopy est sortie à peu près en même temps que la PlayStation, les ingénieurs de Casio ont préféré cibler des performances plus proches de celle de la Nintendo Super Famicom, qui représentait encore la plus grande part de marché au Japon à l'époque. Le résultat, c'est une console 32-bits avec des caractéristiques techniques entre deux eaux…



	SUPER FAMICOM		ION
PROCESSEUR	WDC 65C816 16-bits	RISC SH-1 32-bits	MIPS R3051 RISC 32-bits
CONSTRUCTEUR DU PROCESSEUR	Ricoh	Hitachi	LSI Logic Corp
CADENCE	3,58 MHz	16 MHz	33,8 MHz
RAM	128 Ko	512 Ko	2 Mo
PUCE GRAPHIQUE	Processeur physique avec 64 Ko de SRAM	Processeur vidéo *custom* avec 128 Ko de VRAM	Puce graphique Sony 32-bits avec 1 Mo de VRAM
PUCE AUDIO	Processeur S-SMP 8-bits avec DSP 16-bits	Système audio PCM - le même que celui des instruments de musique électronique Casio de l'époque.	Puce audio Sony 16-bits, compatible ADPCM
VOLUME CD/ CARTOUCHE	Entre 0, 25 et 4 Mo*	2 Mo ou 4 Mo	660 Mo

* Quelques jeux sont sortis sur des cartouches plus volumineuses.

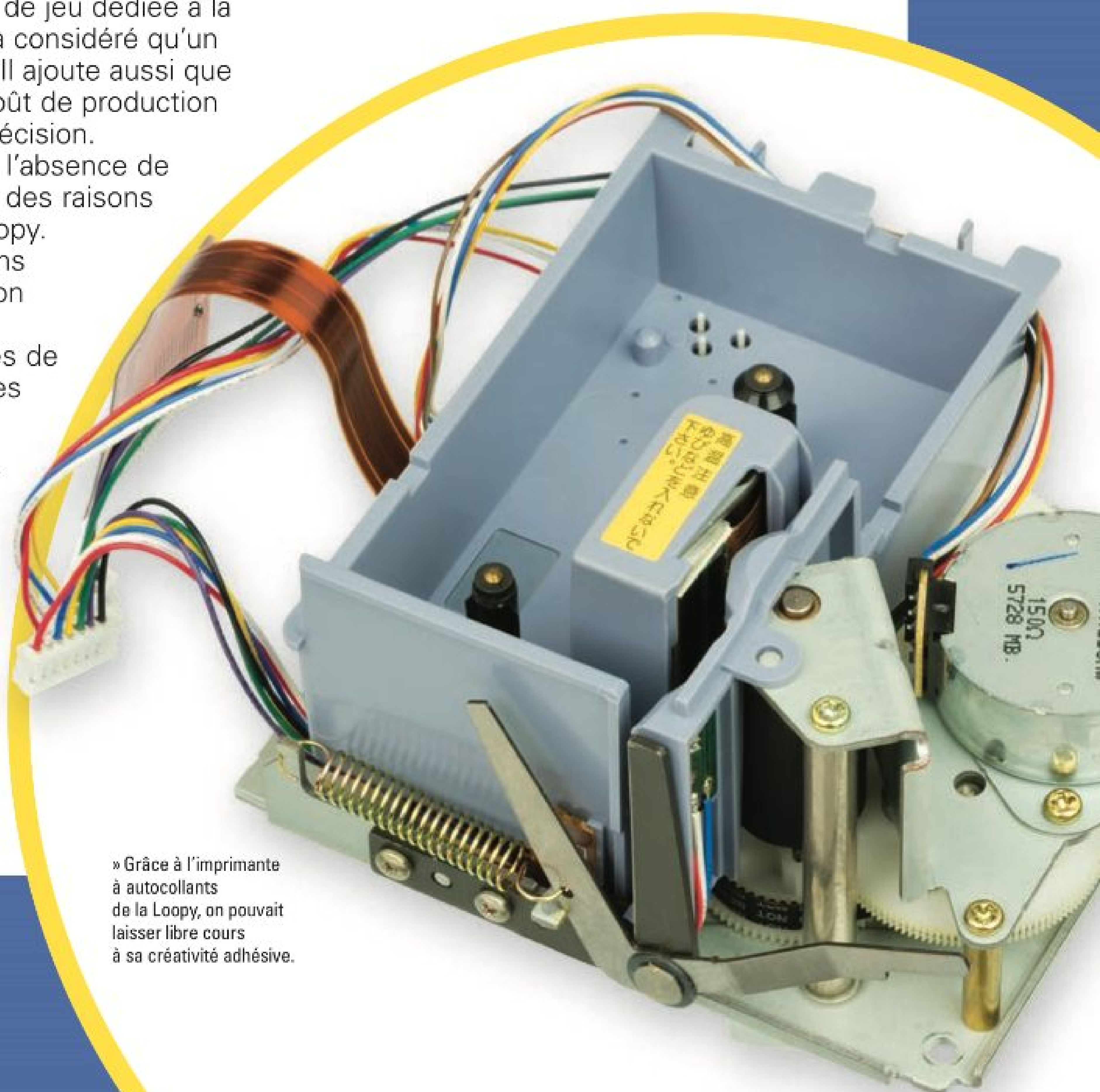
Mais si les Loopys en démonstration attirent les enfants, celles des rayons n'en décollent guère : "Les ventes à Noël n'ont pas atteint les objectifs fixés par la direction", raconte Matsubara. "Ils ont considéré que la Loopy était un échec, trois mois après son lancement." Dans un communiqué de presse de 1995, il est indiqué que 200.000 unités ont été produites la première année, mais on n'a strictement aucun chiffre sur les ventes proprement dites. Frazer souligne cependant que vu qu'on peut encore trouver facilement des Loopys neuves, dans leur emballage intact, il est plus que probable que les ventes n'ont pas été terribles… On ne sait pas non plus quand le support a cessé, bien qu'une souris et quatre autres jeux soient sortis en 1996. Le dernier titre pour la Loopy, *Chakra-kun's Charm Paradise*, est sorti quant à lui en 1997.

Cela sonne le glas des ambitions de Casio sur le marché du jeu. Dans un sens, l'échec de la Loopy est une surprise, vu l'engouement des jeunes Japonais pour les autocollants. En juillet 1995, Atlus a lancé la première machine Purikura (une contraction de 'Purinto Kurubu', 'club d'impression'). Quelques mois plus tard, après que le boy's band SMAP, très à la mode, ait mis en scène une de ces machines, la popularité des Purikuras a explosé et des myriades de cabines ont envahi les salles d'arcade japonaises.

Techniquement, la Loopy pouvait proposer la même expérience qu'une machine Purikura à domicile. Un périphérique du nom de Magical Shop permettait de connecter la console à un magnétoscope ou à un caméscope, d'annoter des images et de les imprimer sous la forme d'autocollants. Mais l'appareil était coûteux – 14.800 yens – et peu pratique à utiliser. En outre, les Purikuras étaient des expériences sociales, pour que des groupes d'amies surexcitées s'entassent ensemble dans les cabines photo, tandis que l'utilisation de la Loopy était plus solitaire, avec son unique port contrôleur. Matsubara évoque 'différentes raisons' pour lesquelles la Loopy n'a qu'un seul port : "On n'a par exemple jamais prévu de jeux en un contre un sur la Loopy. C'était une console de jeu dédiée à la créativité, donc on a considéré qu'un seul port suffisait." Il ajoute aussi que des questions de coût de production ont joué sur cette décision.

Frazer pense que l'absence de multijoueur est une des raisons de l'échec de la Loopy. "Ils l'ont conçue sans la moindre dimension sociale", nous dit-il. "C'est aux antipodes de ce que ces machines à autocollants proposaient, dans les salles d'arcade." Il note également que Casio a raté le coche en n'intégrant pas de caméra numérique à la console, ce qui aurait permis aux utilisateurs d'importer leurs images dans les jeux et de les imprimer sur des autocollants. "Ça n'aurait pas été compliqué, Casio produisait déjà ce genre de choses, ils vendaient des caméras numériques." De notre côté, on soupçonne là encore que les coûts de production ont dû jouer…

Malgré sa brève existence et ses limites, la Loopy a un certain charme. "À l'époque, les constructeurs n'hésitaient pas à lancer des trucs qui sortaient des sentiers battus", conclut Frazer. "Aujourd'hui, on n'a plus toute cette folie et cette diversité sur les consoles modernes." *



» Grâce à l'imprimante à autocollants de la Loopy, on pouvait laisser libre cours à sa créativité adhésive.

LE MAKING OF

D'ARMY MEN®

Army Men est né d'une idée toute bête : faire un jeu avec les fameux petits soldats en plastique vert. Pourtant, le concept va donner naissance à une des plus longues franchises du jeu vidéo. Comme quoi, parfois, il ne faut pas chercher trop loin…


» [PC] Sarge peut mobiliser de nouvelles recrues et leur donner l'ordre de le suivre, de défendre ou d'attaquer.


» [PC] Quand tout part en sucette, sautez dans une jeep – ou mieux, dans un tank – et semez le chaos.

INFOS

» **ÉDITEUR :** THE 3DO COMPANY
» **DÉVELOPPEUR :** THE 3DO COMPANY
» **SORTIE :** 1998
» **SUPPORT :** PC
» **GENRE :** ACTION

Tout commence en 1996, quand Keith Bullen, directeur artistique chez Electronic Arts, est engagé par 3DO pour chapeauter l'aspect visuel d'un nouveau projet, intitulé *War Sports*, dans la veine du jeu d'action *Return Fire*, sur 3DO. Cependant, pour ce nouveau jeu, l'accent est mis sur des mécaniques tactiques inspirées d'un jeu de stratégie de la Mega Drive, *Herzog Zwei*. Mais il y a un 'Mais' : le département marketing veut que le jeu soit tout public – le '*E for Everyone*' de l'ERSB (d'ailleurs inventé par le fondateur de 3DO, Trip Hawkings, soit dit en passant).

"J'ai assisté à diverses réunions marketing où l'on parlait de colorer le sang en vert ou de remplacer les soldats par des robots pour que le jeu soit tout public", se souvient Keith. "Aucune de ces idées ne me plaisait." Après des mois de brainstorming, Keith a une illumination : il repense à son enfance et se revoit jouer aux petits soldats dans son jardin, avec son frère. Il se rappelle qu'ils alignaient les petites figurines en plastique vert pour ensuite leur jeter des cailloux, chacun son tour, pour les faire tomber. Ces petits soldats, ces *Army Men*, dont les premiers modèles datent des années 50, étaient vendus dans des seaux et sont devenus des jouets emblématiques, bien avant qu'ils ne soient remis sur le devant de la scène dans *Toy Story*, en 1995. C'est une évidence : Keith doit construire son jeu autour de ces *Army Men* ! C'est un vrai trait de génie : ces jouets qui rappellent tant de souvenirs à tant de personnes sont parfaits pour attirer les joueurs occasionnels, et permettent de contourner la violence et le machisme des jeux de guerre classiques.

Keith est rapidement désigné *lead designer* : "Une fois qu'on a décidé que les soldats seraient en plastique, il a fallu imaginer leur univers", se souvient-il. "On voulait que ce monde semble à la fois très sérieux pour les personnages, mais qu'il soit aussi drôle et empreint de nostalgie pour les joueurs."

Keith et son équipe étudient soigneusement la physique des jouets et comment ils interagissent avec leur environnement : "Ça me tenait vraiment à cœur que les soldats aient l'air d'être faits du même plastique que les jouets", précise-t-il.

Si le concept est bien établi, le développement n'en est pas pour autant sans accrocs. D'abord au départ d'une petite équipe de six personnes sur le projet *War Sports*, ce nombre monte à 10, puis à 20 quand il passe *lead designer*. "Tout le monde ne partageait pas ma vision des choses", nous dit-il. "Parfois, c'était difficile de leur faire adopter mes idées de gameplay. C'était mon premier game design, et certaines personnes voulaient rester cantonnées à l'ancien concept du jeu. Il m'a fallu plusieurs mois pour convaincre tout le monde."



» [Mega Drive] Keith Bullen avait tout d'abord intégré des éléments tactiques avancés comme ceux de *Herzog Zwei* sur Mega Drive, avant de finalement les écarter.

> **"Tout le monde ne partageait pas ma vision des choses"**
> Keith Bullen

Les dirigeants de la société ont été parmi les plus difficiles à convaincre. Au départ, le concept des petits soldats verts a même été rejeté, 'trop enfantin', ou parce que 'les joueurs de RTS ne veulent pas de jouets'. Keith met au point une tactique pour convaincre ses détracteurs : "J'ai positionné mon écran de sorte que le plus de personnes possible puissent le voir, en passant. J'ai acheté un modèle 3D générique de soldat et des seaux de soldats verts et beiges en plastique qui me servaient de modèles, pour les poses. Pendant des semaines, pas mal de gens qui passaient derrière moi s'arrêtaient pour discuter du modèle 3D à l'écran, et l'on parlait de leurs souvenirs avec leurs petits soldats, et ça finissait toujours pareil : ils trouvaient que ce serait cool de jouer à un jeu avec ces jouets. Et très vite, les points de vue sur le concept ont changé : ce n'était pas un jeu pour les gosses, mais une extraordinaire expérience pleine de nostalgie."

Bien décidé à ce que ses petits soldats virtuels soient fidèles aux vrais, Keith va jusqu'à sacrifier des tas de jouets pour la bonne cause : "J'adorais faire fondre les soldats, les exploser en mille morceaux", nous dit-il. "On a détruit des tas de petites figurines sur le parking de 3DO, pour s'assurer que la physique du jeu soit la plus réaliste possible. Je me souviens bien de la première fois où j'ai vu le lance-flammes embraser un groupe d'arbres, et que le feu s'est propagé au reste de la végétation. C'était très excitant : la terreur des personnages en plastique face au feu est un thème récurrent dans toute la série."

L'histoire commence avec un journal télévisé, que Keith considère comme l'élément le plus satirique du jeu. On y découvre l'armée totalitaire et expansionniste des Beiges prête à ▶

SOLDATS DE POCHE

Les Army Men à l'assaut de la Game Boy Color

Développée en 2000 par Digital Eclipse, l'adaptation d'*Army Men* sur Game Boy Color respecte les fondamentaux du gameplay à la *Ikari Warriors* de la version originelle, au fil de près de 30 missions. Sarge a accès au même type d'arsenal : fusils, grenades, lance-flammes, mortiers, bazookas, mais aussi tanks et jeeps. Si les tirs répétés tiraillent un peu le pouce, les commandes fonctionnent bien et le jeu exploite intelligemment les capacités du support. Soulignons tout particulièrement la qualité des effets sonores, avec doublages, explosions tonitruantes et bande-son entraînante.



TRIP BLABLATE



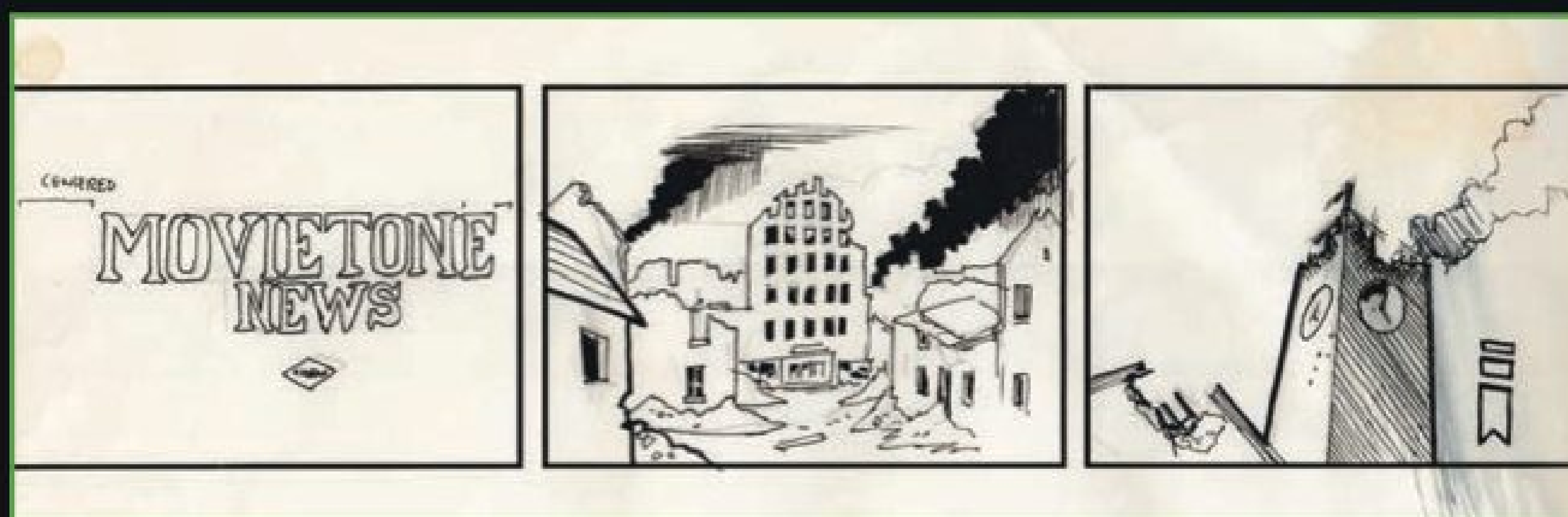
Le fondateur d'EA et de 3DO nous parle d'*Army Men*

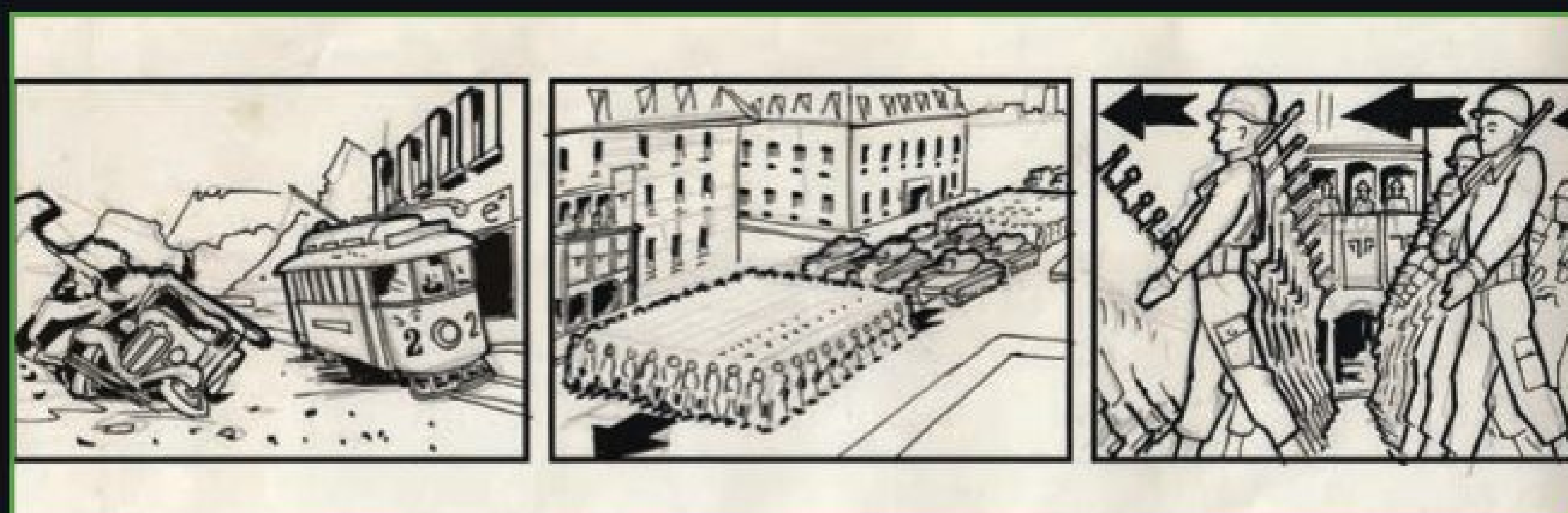
Pour Trip Hawkins, *Army Men* est une des trois plus grandes marques de 3DO, avec *Heroes Of Might And Magic* et *High Heat Baseball*. "Mais seul *Army Men* a réussi à rassembler 7 millions de joueurs payants", précise-t-il.

Il reste tout particulièrement attaché au premier volet de la série : "J'aime beaucoup l'angle de caméra assez large, qui permet au joueur de bien voir le champ de bataille et de développer des tactiques avant de se jeter dans l'action. Quand la série est passée sur console, la caméra s'est rapprochée du personnage pour devenir un jeu à la troisième personne, parce que les joueurs voulaient encore plus d'action, sur ce type de support. On a aussi dû sacrifier quelques jolis détails visuels pour le bien de la vitesse de jeu et de l'immersion 3D."

Vétéran du jeu vidéo s'autoproclamant 'perfectionniste obsessionnel', le fondateur de 3DO Company et d'Electronic Arts a eu un rôle déterminant pour *Army Men* en définissant la 'carotte' de l'histoire : "La carotte, c'est l'élément visuel et narratif que le joueur vise", explique-t-il. "Le joueur doit toujours avoir un but clair et motivant, et ce dans chaque niveau du jeu. Dans *Army Men*, c'est cet humour décalé qui sert de carotte, dans un contexte autrement sombre et violent : la guerre. J'adore l'humour dans les jeux. Je crois par exemple que l'humour dans *Fortnite* est une des raisons de son succès actuel. Les mécaniques de jeu ne peuvent se baser que sur quatre éléments : la stratégie, la dextérité, le talent et la chance. On trouve les quatre dans *Army Men*, en parfait équilibre, surtout sur PC. Je n'aime pas les échecs, parce que ce n'est que de la stratégie – plus le talent de mémorisation des ouvertures. Si mon adversaire est un peu meilleur que moi, le résultat est déterminé par avance : il gagnera toujours."

Trip nous dit également que le succès de la marque *Army Men* n'est pas lié à une mécanique de jeu particulière ou à un produit spécifique, mais à son univers, à une histoire qui pouvait s'étendre sur plusieurs genres et supports pour devenir un monde à part entière : "Des pseudo-intellos critiquaient la marque parce ce n'est pas du jeu hardcore et parce que ça ne se cantonne pas à un seul genre. Je veux dire... *Madden*, ça ne peut être qu'une simulation de football américain, *Warcraft* un RPG, *Call Of Duty* un FPS... J'ai toujours pensé que c'était stupide, comme façon de voir les choses. À l'époque, la seule autre marque qui sortait des clous, c'était *Super Mario*. Mais plus tard, cette approche a fini par être non seulement acceptée, mais même saluée. Et *Army Men* fait partie des pionniers de cette méthodologie."





» L'univers de jeu s'inspire de la Seconde Guerre mondiale, les soldats beiges représentant les forces de l'Axe.

▶ envahir la nation des Verts, qui mobilisent leur armée en retour. "On a regardé des heures de vidéos d'époque pour concevoir notre version. Par exemple, la gestuelle du leader des Beiges singe celle de Mussolini."

Si au départ, *Army Men* était un jeu de stratégie en temps réel, toutes sortes d'influences et de mécaniques s'invitent en jeu. "J'ai toujours préféré les jeux d'arcade-action aux jeux de stratégie", nous confie Keith. "J'ai donc remanié le jeu autour du personnage central de Sarge, qu'on contrôle comme dans des jeux du genre d'*Ikari Warriors*."

Army Men s'écarte donc du RTS pour tourner au shooter vu du dessus, avec différents objectifs à accomplir : missions de sauvetage, banques à dérober, etc. Plus le jeu progresse, plus il gagne en complexité : "*Dans Return Fire*, les véhicules avaient un rôle central, et j'avais envie que Sarge puisse monter et descendre des véhicules, comme dans un de mes jeux d'arcade favoris, *Front Line*." La tactique n'en est pas pour autant remisée, puisque Sarge peut également diriger des escouades de soldats et déclencher des bombardements aériens. "J'ai aussi inclus une mécanique de couverture pour ralentir le gameplay, afin que les joueurs ne chargent pas à travers les niveaux", souligne Keith. "C'est plus de la tactique que de la stratégie."

Là non plus, l'idée ne fait pas l'unanimité : "Les programmeurs râlaient parce que les différentes postures des soldats – debout, accroupi, allongé – et les différences de taille des objets pouvant servir de couvertures demandaient beaucoup de travail. De plus, on ne trouvait pas ce genre de mécaniques dans les grands jeux de l'époque. Il a fallu des mois pour bien régler le système, et je crois qu'il fonctionne bien. L'idée m'est venue du jeu PC *Crusader : No Remorse*."

Army Men n'a pas que des détracteurs, et Trip Hawkins, fondateur de 3DO, raconte avoir très vite adopté le concept : "Quand j'étais gamin, je jouais beaucoup aux petits soldats", nous dit-il. "J'avais de tout : des soldats de la Seconde Guerre



» [PC] Beaucoup de petits soldats ont été sacrifiés sur le parking de 3DO, au service de la physique de jeu.



DU MÊME DÉV'

KILLING TIME
SUPPORTS : 3DO, PC, MAC
ANNÉE : 1995

ARMY MEN : TOYS IN SPACE (CI-DESSUS)
SUPPORTS : PC, GAME BOY COLOR
ANNÉE : 1998

ARMY MEN II
SUPPORTS : PC, GAME BOY COLOR
ANNÉE : 1999



» Les cartes d'*Army Men* sont denses, pleines d'ennemis à abattre, de missions à accomplir et d'armes à ramasser!





mondiale, des chevaliers, des centurions romains, des cow-boys... J'ai toujours aimé les thèmes militaires qui mélangent l'action et la stratégie, et *Return Fire* faisait partie de mes jeux préférés sur la 3DO. On y démolissait de grosses cibles, des bâtiments, des tanks, des tours à canon, et j'adorais le sens de l'humour qui s'en dégageait, en particulier avec tous ces bonshommes minuscules qui évacuaient les bâtiments en feu ou fuyaient même l'île à la nage. Ça m'a donné envie de faire quelque chose d'encore plus focalisé sur ce genre d'humour, avec une narration plus prononcée."

Pour Trip, le thème d'*Army Men* n'est pas qu'une façon de viser le 'tout public', mais aussi un bon terrain pour travailler l'histoire, les personnages et l'humour : "On se concentrait sur le marché américain, et on ne savait pas que les jouets militaires étaient interdits, dans certains pays d'Europe [particulièrement en Suède, depuis 1979, *NDLR*]" nous explique-t-il. "Malgré l'approche très 'légère', le gameplay d'*Army Men* reflète pourtant un certain réalisme militaire et des aspects réels de la guerre. D'un point de vue créatif, on voulait aussi reproduire ce qu'on faisait, quand on était gosses : découper nos soldats pour recombiner les morceaux autrement, les faire fondre, etc. C'était juste des bouts de plastique, quand on était enfants, mais dans notre jeu, c'est devenu une sorte d'humour noir, inscrit dans la narration. Nos méchants sont un peu sadiques, mais c'est drôle, car après tout, ce ne sont que des jouets !"

Une fois le concept d'*Army Men* bien établi, son développement n'a demandé qu'une année de travail. Trip était certain de son succès dès le départ : "C'est le genre de choses pour lesquelles on fait ce boulot, concevoir et éditer des jeux : des produits qu'on aime et auxquels on croit profondément, et que le public adoptera aussi."



» [PC] Les Bleus, les Beiges et les Gris sont tous égaux devant le feu : pas de privilège, tout le monde fond pareil !

> **"J'ai toujours aimé les thèmes militaires qui mélangent l'action et la stratégie"**
> Trip Hawkins

La campagne de jeu s'étend sur trois environnements – le désert, les montagnes et le bayou – jusqu'à un final très '*Quatrième dimension*' où Sarge est projeté dans le monde réel, et où on le retrouvera dans *Army Men II*. La franchise s'écoulera à plus de 7 millions d'exemplaires, de la Dreamcast aux supports mobiles, générant plus de 300 millions de dollars de revenus.

Pourtant, Keith affirme qu'il n'imaginait pas qu'*Army Men* devienne si populaire : "Je n'aurais jamais cru que ça donnerait lieu à 23 suites et *spin-offs*", nous dit-il. "Je crois qu'*Army Men* était révolutionnaire en ceci qu'il réussit à mélanger plusieurs genres. On ne peut pas vraiment lui mettre d'étiquette. D'ailleurs, certains critiques n'ont pas aimé le jeu, justement parce qu'il avait un gameplay à part. Mais je vois ça comme un compliment. Je voulais faire un jeu qui me plaisait, pas le clone d'un autre jeu auquel j'avais déjà joué !"



» [PC] Dans le Bayou, Sarge infiltre l'armée Grise pour trouver une des trois clés qui ouvrent un portail très ancien...


» [PC] L'histoire s'achève sur un cliffhanger façon *Quatrième Dimension* : Sarge se retrouve dans le monde réel !



3D Control Pad

» SUPPORT : SATURN **» SORTIE :** 1996

Le pad analogique de Sega pour la Saturn est très différent des manettes actuelles... et de ses contemporaines ! On remarque tout particulièrement son volumineux contrôleur analogique bombé en lieu et place du stick 'champignon' qu'on trouve aujourd'hui sur PlayStation ou Xbox. En dessous, il y a une croix directionnelle classique du même type que celle des manettes Saturn de base, et les six boutons standard en façade, plus un interrupteur pour basculer entre le mode digital et le mode analogue, pour éviter les problèmes de compatibilité avec les jeux plus anciens qui ne reconnaissent pas la nouvelle manette. Le 3D Control Pad (baptisé Sega Multi Controller au Japon) a aussi innové sur d'autres points, notamment avec son câble détachable : des brevets montrent que cette fonctionnalité permettait de brancher des périphériques sur la manette.

Si cette fonctionnalité n'a jamais été exploitée sur Saturn, on retrouve deux ports pour périphériques additionnels sur celle de la Dreamcast, pour les cartes-mémoire et le microphone, par exemple. D'ailleurs, le pad Dreamcast doit sa forme et ses gâchettes analogiques au 3D Control Pad.

Ces dernières sont idéales pour les jeux de course et ont d'ailleurs été ensuite très largement adoptées par l'industrie du jeu vidéo.*

LE JEU QUI VA BIEN NIGHTS INTO DREAMS



Le 3D Control Pad a été vendu en bundle avec ce grand classique spectaculaire de la Sonic Team et conçu spécifiquement pour améliorer l'expérience de jeu sur ce titre. Il est vrai qu'il rend le vol bien plus fluide et naturel qu'avec une croix directionnelle traditionnelle. Quelle que soit la manette dont on se sert, *NiGHTS* en met plein les yeux avec son inventivité et ses effets visuels, et bénéficie d'une bonne rejouabilité pour qui aime faire la chasse aux scores. Si c'est votre cas, ne passez pas à côté de cette petite merveille.

Saviez-vous ça ?

La plupart des jeux compatibles avec l'Arcade Racer de la Saturn le sont aussi avec les commandes analogiques du 3D Control Pad, même s'il n'est pas forcément très adapté aux jeux qui ont été conçus pour l'Arcade Racer.

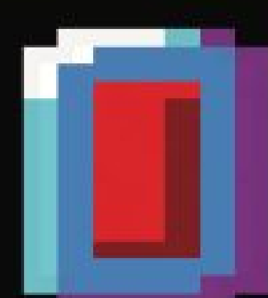


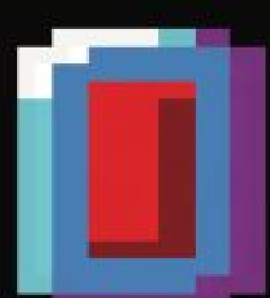
» Contrairement aux apparences, le 3D Control Pad est ergonomique et très agréable à utiliser.

















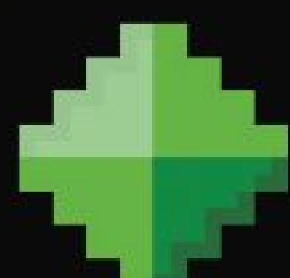


L'ÉVOLUTION DE

Cybernoid

Malgré ses mécaniques de jeu originales et son gameplay rafraîchissant, *Cybernoid* puise sa source dans *Equinox* et *Exolon*, les précédents jeux de son auteur, Raffaele Cecco…















BOMBS 13 → 20



» [Amstrad CPC] Outre son pistolet-blaster, le robot d'*Equinox* peut récupérer et faire sauter des smart bombs pour se défendre.

Des nombreux jeux sur lesquels il a travaillé, Raffaele Cecco garde un souvenir ému des titres 8-bits qu'il a développé seul ou au sein d'une toute petite équipe à la fin des années 80 et au début des années 90. Il était encore adolescent quand il a programmé *Equinox* pour Mikro-Gen, avec tout de même l'aide bienvenue de Chris Hinsley et l'oreille musicale de Nick Jones. "C'était une toute petite équipe, quand je suis arrivé", nous raconte Raffaele. "Il y avait juste Chris Hinsley, David Perry, Dave Shea, Nick Jones et moi. Chris avait une grosse influence, à Mikro-Gen. Je crois que c'est le premier développeur qui a été engagé par la boîte. C'était un grand programmeur, et il était un peu plus âgé que tout le monde. Chris m'a vraiment aidé sur *Equinox*. C'était mon premier vrai jeu – avant, je n'avais fait que de jolies démos, grâce auxquelles j'ai été engagé. Je me rappelle que Chris m'a aidé à concevoir le système de passes de couleur, pour les portes. On devait aussi dessiner les graphismes nous-mêmes, sauf Nick qui ne dessinait pas, mais qui savait jouer du piano. Donc c'est lui qui a fait la musique."

Pendant que Nick travaille sur la bande-son d'*Equinox* et que Chris bûche sur les systèmes d'ouverture des portes, Raffaele décide que le héros du jeu n'aura qu'une seule arme rechargeable pour se défendre. "Un choix pragmatique", nous dit-il. "C'était mon premier jeu, donc je voulais que les choses soient aussi simples que possible et prendre un minimum de risques. En optant pour une arme à recharger, j'ajoutais un peu de piquant au jeu sans rajouter de la complexité. Et vu que le robot tire des lasers, je me suis très logiquement dirigé vers des recharges d'énergie."



» Après avoir développé *Cybernoid II*, Raffaele Cecco est passé à la fantasy avec *Stormlord* et *Deliverance*.

Raffaele ne voulant pas de lasers assez puissants pour dégager les passages bloqués, il ajoute des objectifs secondaires tournant autour du principe d'objets à trouver pour surmonter les obstacles : "Je ne crois pas avoir envisagé l'idée de mettre des obstacles destructibles à la *Cybernoid*", nous dit-il. "*Equinox* était un jeu d'aventure-puzzle classique, dans la tradition des titres Mikro-Gen comme *Pyjamarama*, en termes de rythme et d'exploration. C'est plus lent et moins explosif qu'un *Cybernoid*. À l'époque, on apprenait encore à dompter le Spectrum, et on n'en connaissait pas encore tout le potentiel. Je ne crois pas qu'on ait cherché à inclure des gros morceaux de décor destructibles."

Raffaele choisit aussi d'inclure une autre mécanique de jeu dans *Equinox*, à savoir des téléporteurs à activer avec des crédits pour atteindre des zones renfermant des objets nécessaires. "Honnêtement, je ne me souviens pas pourquoi on a mis les téléporteurs", ▶

> "*Equinox* était un jeu d'aventure-puzzle classique, dans le genre de *Pyjamarama*, en termes de rythme et d'exploration" **Raffaele Cecco**



» [Amstrad CPC] Les nombreuses entrées et sorties des niveaux d'*Equinox* simplifient l'exploration et les allers-retours.



» [C64] Vous aurez besoin de toutes vos grenades et de toutes vos munitions pour atteindre la fin du premier niveau d'*Exolon*.



» [C64] Les missiles sont bien pratiques, puisqu'ils détruisent pratiquement n'importe quelle cible qu'ils touchent.

nous avoue-t-il. "J'imagine que c'est pour atteindre des zones autrement inaccessibles, parce que sinon, pourquoi le joueur devrait-il dépenser ses précieux crédits pour ça ?"

D'autres systèmes de jeu sont également ajoutés, notamment la limite de temps pour terminer les niveaux. "Je n'en ai pas mis dans *Exolon*, parce que c'est plus un jeu de tir", explique Raffaele. "Il n'était pas nécessaire d'ajouter de la tension supplémentaire avec un temps limité, vu que chaque écran était une découverte qui vous plongeait directement dans l'action. Je crois que les limites de temps marchent mieux avec les jeux d'exploration. C'est plus gratifiant de terminer un niveau rapidement. *Super Mario* est mon jeu favori, et je trouve que la limite de temps fonctionne à merveille, car on a juste assez de temps pour finir chaque niveau, tant qu'on ne fait pas trop d'erreurs. Et plus on s'améliore, plus on gagne de temps pour explorer un peu plus les niveaux afin d'y découvrir de nouvelles choses."

Au lieu de s'inspirer de ce grand classique de Nintendo, Raffaele préfère modifier une mécanique d'*Equinox* pour *Exolon* : "Dans *Exolon*, les téléporteurs sont très différents", nous explique-t-il. "Ils permettent d'éviter instantanément de se retrouver sur la route des missiles à tête chercheuse et autres ennemis quand on arrive sur un écran. Je crois que c'était nouveau, comme mécanique, à l'époque, et j'aurais aimé avoir plus de temps pour mieux les exploiter. Mais vu qu'*Exolon* est un *run-and-gun* linéaire, le système de téléporteurs d'*Equinox* n'aurait pas fonctionné."

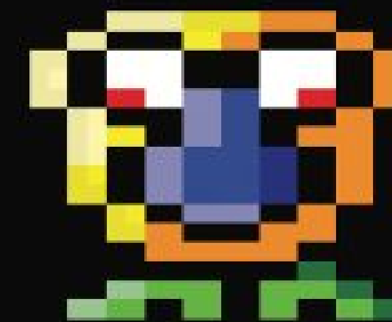
Tout comme *Equinox*, *Exolon* prend un malin plaisir à dresser des obstacles sur la route du joueur, mais cette fois, Raffaele choisit de les détruire au lance-roquettes au lieu de les ouvrir avec des objets, comme dans *Equinox*. "*Exolon* est un jeu linéaire : on avance, on esquive, on tire", résume-t-il. "Des énigmes clef/serrure auraient gâché ce principe. Les roquettes et les objets destructibles s'insèrent naturellement dans le style *run-and-gun* du jeu – et en plus, ça a un côté spectaculaire. *Exolon*, c'est de l'action qui en met plein les yeux. On était dans les années 80, la période des *Rambo*,



» [Amstrad CPC] Les stages de *Cybernoid* ont une seule entrée et une seule sortie, et on ne peut pas y revenir.



» [Amiga] Si *Cybernoid* est avant tout un shoot-em'-up, on y trouve des éléments de plateforme, comme des tranchées placées sous la ligne de tir.



> "Cybernoid s'inspire clairement d'Equinox sur certains aspects. La ressemblance est flagrante, même si les deux jeux sont assez différents"
>
> Raffaele Cecco

des *Commando* et autres *Predator*, au cinéma !"

Exolon surenchérit sur l'arsenal d'*Equinox* en ajoutant deux blasters au lance-roquettes évoqué plus haut. "Il faut mettre plein d'armes, dans les *run-and-guns*", s'esclaffe Raffaele. "Ça reste très simple, ceci dit, et je me suis sans doute inspiré des armes des jeux d'arcade de l'époque. Le fusil à double barillet permet de descendre plus facilement les ennemis qui volent en zigzag et les lance-roquettes ennemis au-dessus et en dessous de vous, vu qu'on n'a pas à se baisser pour toucher les roquettes lancées à deux hauteurs différentes. Autant dire qu'on a une vraie motivation pour upgrader cette arme ! Le lance-roquettes dorsal sert quant à lui à détruire les gros obstacles statiques. Je l'ai implémenté pour avoir une arme plus lente, mais beaucoup plus puissante, que le laser de base. Je suis assez fier de l'effet visuel de l'explosion. Il faut que ce soit spectaculaire, ce genre de choses."

Sans doute encouragé par les bons retours de la critique et des joueurs sur *Exolon*, Raffaele surenchérit en doublant le nombre d'armes disponibles dans son jeu suivant, *Cybernoid*. "L'idée de la multiarme vient de mon envie d'intégrer un élément de réflexion rapide", nous dit-il. "J'aimais bien l'idée qu'il faille sélectionner à toute vitesse la bonne arme en arrivant sur un écran, pour faire le plus de dégâts possible aux ennemis. Avec ce système, le joueur doit être constamment vigilant pendant toute la partie. Je ne crois pas que j'aurais pu le faire avec seulement deux armes, ça n'offre pas assez d'alternatives de gameplay. Quatre, ça me semblait un bon compromis. C'est assez peu pour que les joueurs s'y habituent, et ça laisse la place à assez de variété pour que les choses restent intéressantes."

Par contre, Raffaele écarte un autre aspect du gameplay d'*Exolon* dans *Cybernoid* : "Avec le recul, je crois que j'aurais dû mettre plusieurs sorties, dans les niveaux de *Cybernoid*", regrette-t-il. "Ç'aurait augmenté la durée de vie et la rejouabilité, de découvrir par exemple qu'une partie d'un écran n'est accessible que par un certain chemin. Je pense que je voulais maintenir le rythme du jeu et le garder linéaire, sans possibilité de retour en arrière. Mais aujourd'hui, je me dis que ç'aurait été bien d'avoir plusieurs sorties et de pouvoir revenir sur ses pas, avec quelques chemins alternatifs ici et là."

S'il manque à *Cybernoid* certaines facettes du gameplay *d'Equinox*, au demeurant très proche graphiquement, il a en revanche ses petites particularités : "Il y a tellement d'ennemis qui arrivent de partout, dans *Cybernoid*, qu'un bouclier s'imposait", souligne Raffaele. "C'est bien utile, d'autant qu'honnêtement, le jeu est méchamment difficile. Le bouclier sert un peu de filet de sécurité aux joueurs moins doués, pour qu'ils avancent quand même un peu dans le jeu." ▶

LES ÉTAPES DE L'ÉVOLUTION

Des puzzles clef/serrure aux armes rechargeables et autres power-ups

EQUINOX



» Vous n'irez pas loin dans le jeu sans ramasser des objets, puisque c'est là son objectif central. Outre les bonbonnes radioactives à jeter dans les tubes de traitement, vous devrez aussi récupérer des crédits pour les transporteurs et des passes. Des puzzles clef/serrure sont aussi au programme : à vous de trouver quel objet permet de passer tel obstacle…

EXOLON



» Techniquement, il y a quatre power-ups dans le jeu, bien que le blaster double fasse partie de l'exosquelette. Restent les munitions pour le laser et les roquettes pour le lance-roquettes, systématiquement planquées derrière les lignes ennemies.

CYBERNOID



» N'hésitez surtout pas à amasser les armes et les boucliers, dans *Cybernoid*, mais pas seulement : vous devez aussi récupérer des minéraux et des gemmes de valeur sur vos adversaires, dans chaque niveau. Et pas question de traîner : le temps vous est compté !

LES ÉTAPES DE L'ÉVOLUTION : LES ARMES

Du simple pistolet à l'exosquelette surarmé…



EQUINOX

Disons qu'il y a deux armes, dans *Equinox* : la *smart bomb* à usage unique (l y en a une de planquée dans chaque niveau), et surtout le blaster qui vous servira à abattre la grande majorité de vos adversaires. Mauvaise nouvelle : les munitions ne sont pas illimitées.



EXOLON

Vu qu'on est plus dans le run-and-gun que dans la plateforme, l'arsenal d'*Exolon* est plus conséquent. En plus du laser et de sa variante à deux canons, on a aussi un double lance-missiles, un exosquelette résistant aux mines et un lance-roquettes destructeur d'obstacles.



CYBERNOID

Il n'y a que trois armes en plus que dans *Exolon*, mais on peut en porter quatre en même temps et passer quand on veut de l'une à l'autre. Un bouclier est également au programme, tout comme une masse tournante et un canon de poupe à usage illimité.



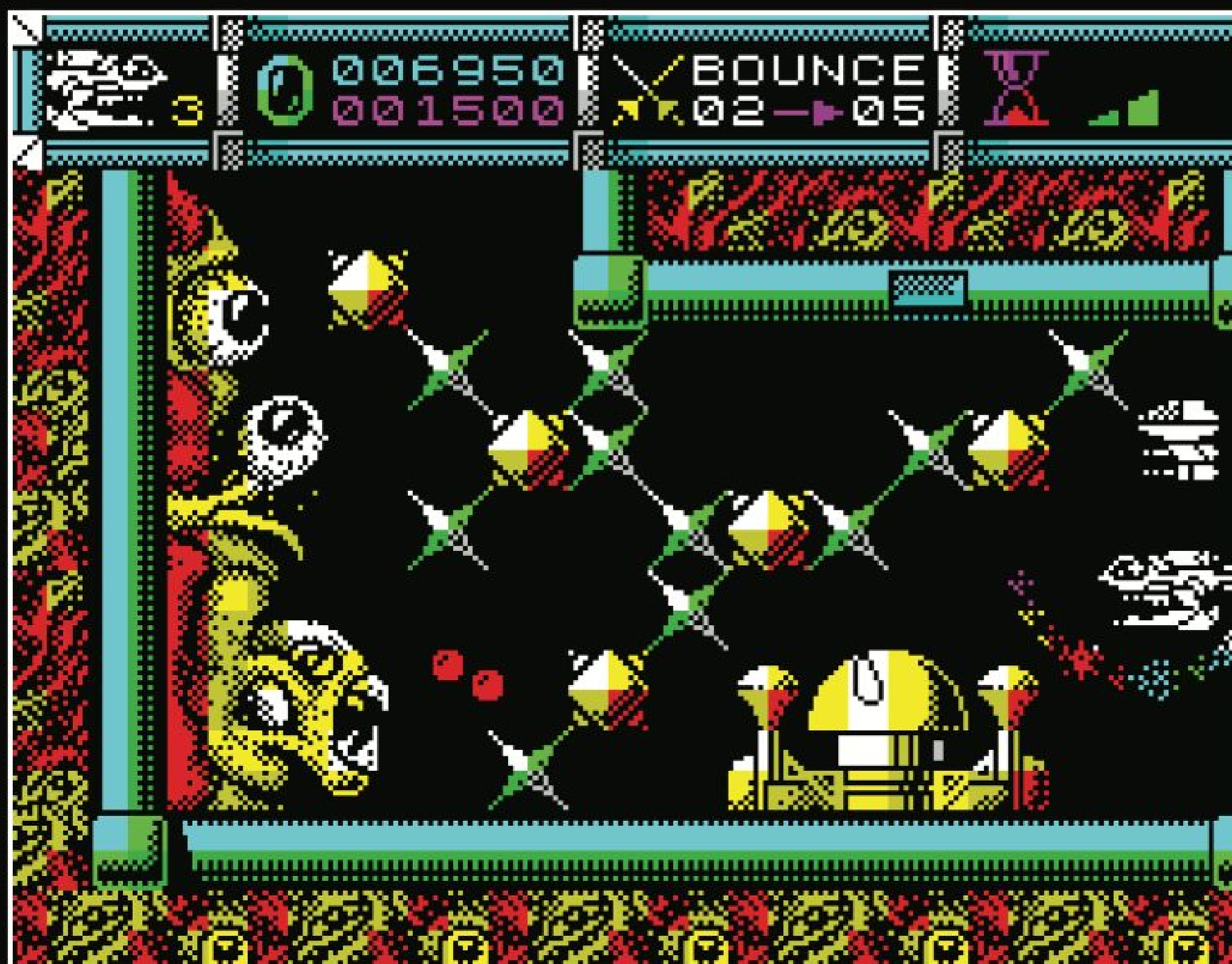
CYBERNOID II

Six armes sont ici disponibles, dont des bombes à retardement, des bombes traceuses et des *smart bombs*. Le canon arrière et la masse répondent présents, aux côtés d'un vaisseau cybernoid qui sert plus ou moins de seconde masse.

Il y aura d'autres évolutions, mais contrairement aux boucliers, qui découlent un peu de l'exosquelette protecteur d'*Exolon*, les mécaniques de power-ups de *Cybernoid* sont entièrement nouvelles : "C'est un élément de risque/récompense", explique Raffaele. "Vu le temps que j'avais, ça m'a paru évident d'ajouter le système de bonus à ramasser comme mécanique de jeu supplémentaire. J'aimais bien l'idée des ennemis qui laissent des bonus derrière eux quand on les détruit, ça motive les joueurs avec un élément de surprise."

Les stages jonchés d'obstacles de *Cybernoid*, à traverser dans un temps limité, sont à la fois une évolution de ceux d'*Exolon* et des niveaux chronométrés d'*Equinox*. "Le rythme frénétique de *Cybernoid*, où l'on pilote un vaisseau au lieu de se battre à pied, impose qu'il y ait une limite de temps", nous dit Raffaele. "Ça rajoute un certain sentiment d'urgence et une dimension dramatique au jeu : éviter, tirer, tirer, lâcher une bombe, explosion, et hop, vers l'écran suivant ! On n'a pas le temps de se reposer, dans *Cybernoid* – il faut même constamment lutter contre la gravité pour maintenir son altitude. L'action non-stop et le mouvement constant se marient bien avec les limites de temps."

Les éléments de puzzle-plateforme de *Cybernoid* restent dans l'esprit de ceux d'*Exolon* : "Je n'ai jamais considéré *Exolon* ou *Cybernoid* comme des jeux de plateforme", nous précise-t-il, "ou du moins, pas consciemment. Je les voyais avant tout comme des jeux d'action, et les éléments plateforme sont plus là pour soutenir l'action que pour en détourner le joueur. Bien sûr, on doit négocier les obstacles en atterrissant ou en sautant sur quelque chose, donc j'imagine qu'on peut facilement leur mettre une étiquette 'plateforme', mais ce n'est pas la quintessence de ces jeux. Pour moi, un jeu de plateforme, c'est quelque chose dans le genre de *Donkey Kong* ou de *Super Mario*."



» [ZX Spectrum] Les niveaux de la version Spectrum de *Cybernoid II* sont encore plus claustrophobes que ceux de *Cybernoid* sur le même support.



» [C64] Les bombes à retardement remplacent les mines de *Cybernoid* dans *Cybernoid II*.



» [NES] La version NES de *Cybernoid* propose trois niveaux de difficulté. Le plus corsé est encore plus méchant que dans la version Spectrum d'origine !

En réalité, *Cybernoid* n'est ni un jeu de plateforme, ni un shoot-'em-up, ni même un puzzle-game, mais il se situe au carrefour des trois genres. Son gameplay original a tout de même si bien séduit que le jeu a eu droit à une suite, à l'arsenal plus fourni : "Je ne me rappelle plus comment j'ai choisi les nouvelles armes, ni même pourquoi j'en ai modifié certaines dans *Cybernoid II*", nous avoue Raffaele. "Je crois que c'est passé de 4 à 6 armes simplement pour offrir de nouvelles options et d'autres approches de gameplay. C'est un bon compromis qui permet d'apporter de la nouveauté tout en restant fidèle au gameplay du premier volet."

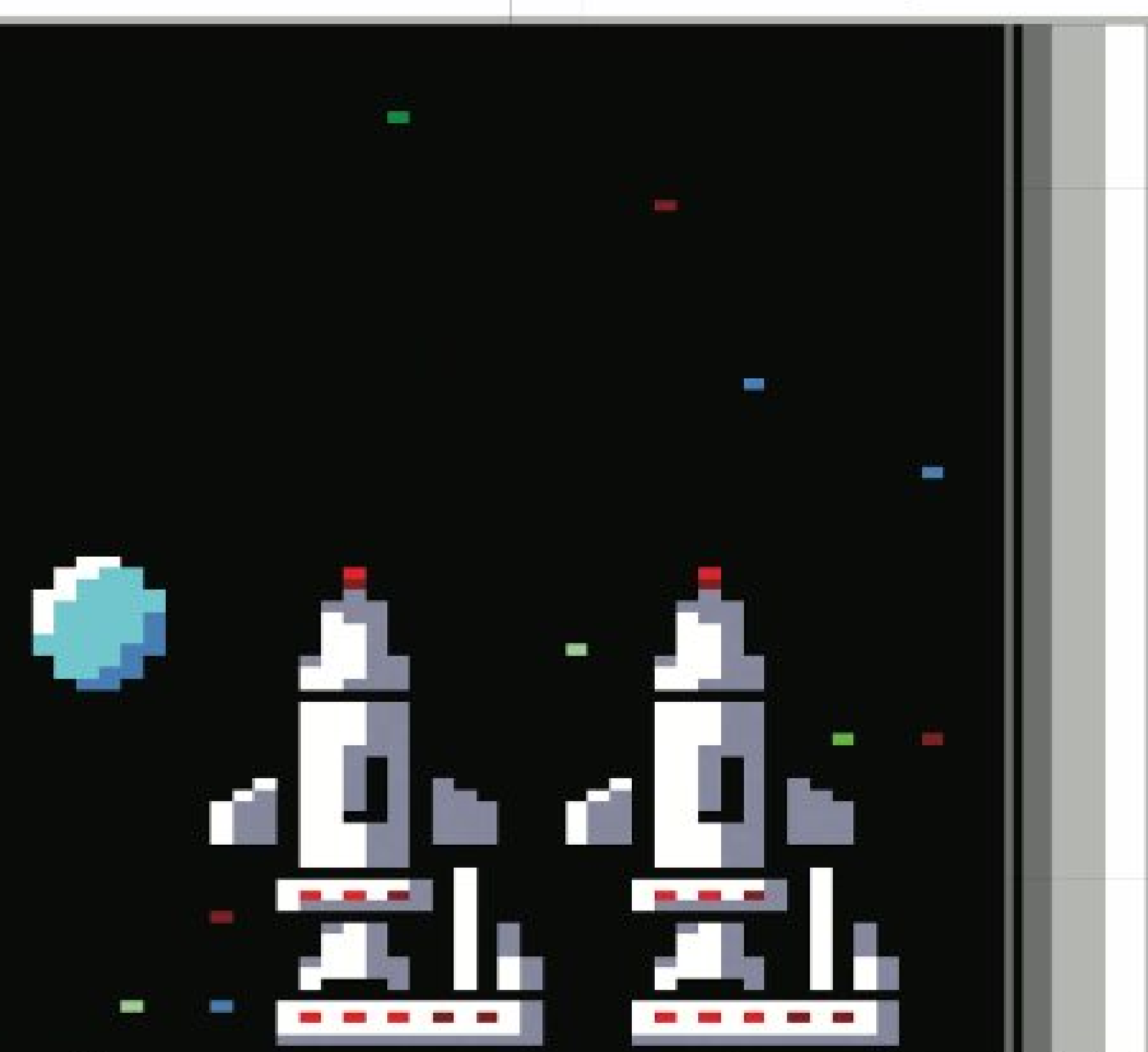
Raffaele nous explique s'être inspiré des jeux d'arcade des années 80 pour les bombes 'traceuses' de *Cybernoid II* et pour le canon arrière qui tire à l'unisson du laser de proue : "Bien sûr, je me suis sans doute inspiré d'un tas de jeux comme *R-Type*, avec leurs arsenaux pléthoriques", nous confirme-t-il. "Les bombes traceuses ont été simples à mettre en place, puisqu'elles suivent la même logique de déplacement que certains ennemis de *Cybernoid*. Pour le deuxième canon, ça n'a pas été compliqué non plus à implémenter. Ça donne plus de force de frappe tout en laissant les joueurs se concentrer sur d'autres choses."



» [ZX Spectrum] Dans *Cybernoid*, les bonus que lâchent les ennemis vaincus améliorent votre arme ou votre bouclier en cours d'utilisation.

Des nombreux changements apportés dans *Cybernoid II*, Raffaele en évoque tout particulièrement un qui lui tient à cœur : les chemins alternatifs. "Comme je l'ai dit plus tôt, je regrettais de ne pas en avoir mis dans *Cybernoid*", explique-t-il. "Je ne me souviens pas vraiment pourquoi j'ai fait ce choix, mais je ne pense pas que des routes alternatives auraient accentué la difficulté du jeu. Le fait d'en avoir remis dans *Cybernoid II* permet là encore de distinguer les deux volets, sans trop dévier du concept d'origine."

Il est vrai que *Cybernoid II* reste fidèle au gameplay de son prédécesseur sans le copier éhontément. Mais l'ascension du jeu 16-bits et l'envie de Raffaele de partir dans de nouvelles directions ont sonné le glas de la lignée de *Cybernoid*. "Si j'avais poursuivi dans cette voie, je crois que j'aurais fait un *Cybernoid* en scrolling", nous dit-il. "Je pense que ç'aurait bien fonctionné et que ç'aurait été faisable techniquement – j'ai fait des jeux en scrolling pour Hewson, vers la fin de notre collaboration, comme *Stormlord* ou *Deliverance*. Malheureusement, l'occasion ne s'est jamais présentée : je suis parti de Hewson à cette époque pour me tourner vers les machines 16-bits, comme l'Atari ST et l'Amiga." ★



LES ÉTAPES DE L'ÉVOLUTION

Comment les barres d'énergie sont devenues des tirs et des power-ups en quantité limitée…

EQUINOX



Tout est limité, dans *Equinox* : le carburant, les munitions, l'énergie et le temps. Heureusement, on peut refaire le plein de munitions et de carburant en jeu. Par contre, l'énergie et le temps disponible sont immuables. Autant dire que ça met un peu la pression. Voire beaucoup.

EXOLON



Les stages du jeu s'axant autour de puzzles, on peut prendre tout son temps sur chaque écran. Mais on a tout de même des munitions limitées. Des vies remplacent la barre d'énergie, et on perd son joli exosquelette quand on trépasse. C'est vache.

CYBERNOID



Il y a de sacrées limites, dans *Cybernoid* : des vies limitées, du temps limité, mais aussi des power-ups limités ! Suivant leur puissance, les différentes améliorations modifient la capacité de stockage et on peut les recharger avec des bonus à ramasser, mais une unité à la fois. C'est un peu mesquin.



ULTRACORE

Même s'il ne restait qu'une poignée de bugs à corriger, ce run-and-gun frénétique pour la Mega Drive n'a finalement pas vu la lumière du jour… du moins, pas avant 25 longues années d'attente !

On vous a souvent raconté des histoires de jeux avortés, mais on a plus rarement l'occasion de vous parler d'un titre à la fois rétro et moderne. C'est pourtant le cas de *Hardcore*, un titre si proche d'être commercialisé qu'il pouvait humer l'odeur des cartouches Mega Drive, mais qui n'a pas réussi à franchir l'ultime étape… du moins jusqu'en 2019, où il est finalement sorti sous le nom d'*Ultracore*.

Tout a commencé chez DICE. Bien avant *Battlefield*, quatre amis suédois concevaient ensemble des petits jeux pour un groupe de démomakers Amiga, *The Silents*. En 1992, ils se sont lassés des démos et ont voulu créer un véritable jeu complet, une simulation de flipper du nom de *Pinball Dreams*. Le succès de ce titre les a encouragés à se lancer pour de bon dans le jeu vidéo et fonder Digital Illusions. "On était très impliqués dans la scène démo, donc on avait pas mal de contacts", explique Fredrik Liliegren, un des quatre membres fondateurs du studio. "On a fait passer le message que quiconque travaillait sur un projet de jeu et qui souhaiterait qu'on le représente serait le bienvenu chez DICE."

C'est ainsi que les créateurs de *Hardcore*, venus eux aussi de la scène démo, se sont manifestés : "Joakim Wejdemar nous a contactés pour nous dire que lui et le programmeur Bo Staffan Langin travaillaient sur un jeu à la *Turrican*, qu'ils aimeraient voir représenté par DICE", explique Fredrik.


» Les décors détaillés en auraient émerveillé plus d'un si *Ultracore* était sorti sur Mega Drive.

DICE met deux projets de ce type en chantier. *Benefactor*, un jeu de plateforme-puzzle prévu pour 1994, est le premier et *Hardcore* le second. "Ils avaient une démo avec un personnage et des trucs à shooter à l'écran, mais je ne pense pas qu'ils avaient un design complet, des niveaux, etc. Tout cela a été développé sous la tutelle de DICE", raconte Fredrik. "Ils avaient le concept de base, une fonctionnalité centrale, mais pas grand-chose pour le jeu proprement dit." Cela suffit cependant pour convaincre l'équipe de DICE de se lancer sur le projet, notamment parce qu'ils connaissaient un peu les deux concepteurs de *Hardcore*, de par leur expérience sur la scène démo.

Si Fredrik concède qu'il n'y avait pas grand-chose au départ, le concept tournait déjà autour d'un système de tir sur 360 degrés. L'implication de Digital Illusions a permis d'étoffer les mécaniques de jeu et d'aider Joakim et Bo à affiner leur concept, en leur posant les bonnes questions pour mettre le développement sur les rails.

Mais l'expérience de DICE dans le jeu vidéo était encore assez limitée, et c'est d'ailleurs ce qui a donné son titre au jeu : "On voulait que la courbe de difficulté soit bien progressive, mais on n'était pas de très bons testeurs", nous confie Fredrik. "On était en revanche de très bons joueurs et on a donc réglé la difficulté selon notre niveau. Et quand on a confié le jeu à de premiers testeurs externes, des gens qui n'étaient pas aussi exposés que nous aux jeux vidéo, ils se sont heurtés à un mur ! C'est pour ça qu'on a donné ce titre au jeu : les gens nous traitaient de dingues à cause de la difficulté élevée. Alors on s'est dit que c'était un jeu pour les hardcore gamers !"


» [PS4] Il y a des tas d'armes, souvent limitées en munitions, comme dans tout run-and-gun 16-bits qui se respecte.



» [PS4] Bien qu'*Ultracore* soit aussi sorti sur des supports modernes, son design rétro d'origine n'a pas été altéré d'un iota.

> **"On voulait que la courbe de difficulté soit bien progressive, mais on n'était pas de très bons testeurs"**
> Fredrik Liliegren

Un premier prototype jouable sous le bras, Fredrik est parti faire la tournée des partenaires potentiels. Il explique avoir présenté le projet aux éditeurs qui avaient publié les simulations de flipper de DICE, mais aussi ceux qui avaient "montré de l'intérêt pour leurs précédents titres". C'est ainsi que Psygnosis entre dans la danse et signe avec Digital Illusions pour *Benefactor* et *Hardcore*, sur Amiga et sur Mega Drive. "C'est Psygnosis qui a décidé de passer sur Mega Drive, car ils pensaient que c'était plus un jeu pour les consoles", se souvient Fredrik, qui ajoute que c'est une des raisons pour lesquelles DICE a signé avec Psygnosis. "Et peu après qu'on ait signé, ils ont laissé tomber l'Amiga. Puis quand le Mega-CD est sorti, ils ont voulu qu'on ajoute un niveau supplémentaire. C'est de là que vient la séquence en véhicule. On l'a conçu pour la version Mega-CD."

Mais ce basculement sur Mega Drive a sensiblement augmenté la charge de travail : les graphismes ont dû être retravaillés, il a fallu optimiser le code pour que le processeur puisse supporter les 60 images/seconde et le son a lui aussi été révisé à cause des limitations du hardware. "Ça n'a pas été facile, ça changeait beaucoup de choses", nous assure Fredrik. Si le développement a pris plus de temps, le résultat n'en était pas moins très convaincant et largement capable de rivaliser avec les meilleurs concurrents de l'époque. Sauf que le jeu n'est jamais sorti. "Psygnosis a annulé dix ▶



COMPÉTITEURS D'ALORS

La concurrence à laquelle *Ultracore* aurait pu se frotter à l'époque…



MEGA TURRICAN

Vu qu'*Ultracore* s'inspire énormément de *Mega Turrican*, les points communs entre les deux titres sont légion. Les deux titres sont tout aussi spectaculaires et très divertissants – pas facile de les départager, même si notre choix penche en direction du modèle *Turrican*…



CONTRA : HARD CORPS

Les concepteurs d'*Ultracore* tenaient à coller aux 60 images/seconde qui vont si bien à la Mega Drive, comme l'a démontré *Contra : Hard Corps* avec maestria… et avec des boss tout aussi énormes que ceux d'*Ultracore*.



GUNSTAR HEROES

Gunstar Heroes est un *run-and-gun* plus traditionnel qu'*Ultracore*, qui laisse plus de place à l'exploration. Les combats très intenses de *Gunstar Heroes* et son mode deux joueurs font tout de même un peu pencher la balance en sa faveur.



» [PS4] Les amateurs de plateforme ont de quoi se délecter, avec de grands environnements spacieux à explorer, où se cachent des petits secrets à dénicher.

titres en développement, à cette époque", nous dit Fredrik. "Le marché avait changé. On a essayé de trouver un autre éditeur, mais c'était peine perdue : tout le monde était déjà focalisé sur la 3D. C'est d'autant plus triste que *Hardcore* avait déjà eu de très bonnes notes dans la presse spécialisée et qu'il ne nous restait plus qu'un seul bug à corriger avant de l'envoyer à la certification."

Hardcore n'est donc pas publié et personne ne semblant en vouloir, son destin apparaît comme définitivement scellé.

"J'ai mis les pieds dans cette histoire vers 1998", nous dit Mikael Kalms, l'homme qui ressuscitera le jeu. "Je venais d'avoir mon diplôme et je suis entré chez DICE des années après que *Hardcore* ait été annulé. Il y avait environ 20 personnes chez DICE, à cette époque, et tout le monde parlait de *Hardcore* avec émotion. Ça a aiguisé ma curiosité."

Suffisamment pour que Mikael et l'un de ses amis décident en 2001 ou 2002 d'aller fouiller dans les archives de DICE pour y déterrer les données perdues de *Hardcore*. Ils dénichent tout d'abord un tas de vieux matos : un PC avec un kit de développement PlayStation, une Mega Drive avec une cartouche de développement *bootleg* qui a servi à tester *Hardcore* et enfin, une machine qui "ressemble à un Amiga 3000". Il s'agit en réalité d'un des premiers prototypes d'Amiga 3000 qui aient été envoyés en Europe. Hélas, le microordinateur est en panne, à cause d'une alimentation défectueuse qui empêche tout d'abord le duo de chercher des traces de *Hardcore* sur l'appareil. Une alimentation PC et un peu de soudure leur permettent de rallumer la machine… pour se heurter à un autre problème : le disque dur est défectueux et toute mauvaise manipulation risquerait de détruire irrémédiablement les données qui y sont inscrites.



DU MÊME DEV'

PINBALL DREAMS (CI-DESSUS)
SUPPORTS : AMIGA, PC, SNES
ANNÉE : 1992

BATTLEFIELD 1942
SUPPORTS : PC, MAC
ANNÉE : 2002

STAR WARS BATTLEFRONT
SUPPORTS : DIVERS
ANNÉE : 2015





» [PS4] Si vous regardez les captures d'écran avec beaucoup de concentration, vous entendrez peut-être la superbe bande-son du jeu.





» [PS4] Ça ne vous rappelle pas un peu *Turrican*, tout ça ?

Le duo copie délicatement les fichiers en question sur disquette et les transfère sur PC pour les décortiquer. "Le code-source du jeu était là, on en était certains", nous raconte Mikael. "Mais c'était difficile à dire. Il y avait des tas de fichiers dans tous les sens. En dépouillant les fichiers un à un, on a enfin fini par trouver la *build* finale du jeu, la version qui aurait dû être commercialisée. Je l'ai sauvegardée sur un disque externe, et je l'ai gardée bien au chaud jusqu'en 2017."

"J'espérais que ce soit un bon jeu, parce que sinon, je ne voyais pas ce qu'on aurait pu faire !"
Dennis Mendel

C'est là qu'entre en scène l'éditeur Strictly Limited Games : "Je connaissais *Hardcore* depuis le début des années 90, car mes parents tenaient un kiosque de presse où je lisais tous les magazines de jeux vidéo", nous raconte Dennis Mendel, rétrocollectionneur autoproclamé et cofondateur de la maison d'édition qui ramène dans le royaume physique des jeux dématérialisés – ou des titres perdus. "Depuis, j'avais oublié ce jeu, mais quand on a sorti *Wonder Boy Returns*, un de nos clients nous a contactés pour nous parler de *Hardcore* et du fait qu'il connaissait quelqu'un qui avait le jeu – Mikael, en l'occurrence. C'est de là que c'est parti."



» [PS4] Si vous commencez à manquer d'énergie ou de munitions, allez voir les marchands du coin.

Mikael est ravi d'aider le projet à se mettre en place, et l'équipe de Dennis se met au travail pour exhumer cette pépite oubliée.

"Ce qui a le plus posé problème, c'est que la licence appartenait à Sony, qui avait racheté Psygnosis et ses propriétés intellectuelles", explique Dennis. "On a envoyé des e-mails à pratiquement tous ceux qu'on connaissait dans le milieu." Bonne nouvelle : on leur répond qu'ils peuvent sortir le jeu s'ils le souhaitent, à la condition expresse ne pas utiliser le titre '*Hardcore*'. "C'est pour ça qu'on a changé pour *Ultracore*", nous dit Dennis. "Ceci dit, ça sonne tout autant comme un titre des années 90 ! J'étais quand même un peu soucieux de sortir un jeu auquel personne n'avait joué, à part ses concepteurs et quelques journalistes spécialisés de l'époque. J'espérais que ce soit un bon jeu, parce que sinon, je ne voyais pas ce qu'on aurait pu faire. C'est un titre incroyable, et j'espère que ceux qui l'ont conçu à l'époque seront ravis de voir que ce qu'ils ont fait a enfin réussi à se creuser un chemin jusqu'à son public !" ★



» [PS4] *Ultracore* devait être une démonstration technologique du savoir-faire de DICE comme développeur.

LE PUR MOMENT…

Starquake

» **SUPPORT :** ZX SPECTRUM » **SORTIE :** 1985
» **DÉVELOPPEURS :** STEPHEN CROW, BUBBLE BUS

BLOB, c'est-à-dire le joueur, a la pression : il doit empêcher une planète instable d'exploser. Sa destruction engendrerait une réaction en chaîne qui entraînerait la destruction des autres planètes du système solaire. Un 'séisme spatial' qui donne son titre au jeu. Pour éviter une telle catastrophe, BLOB doit donc remplacer les éléments instables du noyau de la planète par d'autres, en bon état. Il devra les trouver lui-même, mais ce ne sera pas une mince affaire, car on ne sait à coup sûr quels sont les 9 éléments nécessaires qu'en trouvant le noyau, où les objets adéquats sont indiqués. C'est bien pratique, d'autant que lesdits objets peuvent être un peu tout et n'importe quoi : des disquettes, des ampoules, des babioles, etc. En tout cas, quand on place une bonne pièce dans le noyau, on ne peut pas le rater : l'écran flashe de partout, avec en prime des sons un peu flippants. Ça fait mal aux yeux et aux oreilles, mais au moins, on sait qu'on est sur la bonne voie… *

P'TITE BIO

Après le succès de *Wizard's Lair*, le nouveau jeu de Stephen Crow, *Starquake*, était attendu au tournant… et ne déçoit pas. *Starquake* fait mieux que son prédécesseur en termes de finition et de taille, avec pas moins de 512 écrans à explorer. Ce classique du Spectrum a été porté la même année sur C64, MSX, Amstrad CPC et sur micros Atari 8-bits, en 1988 pour l'Atari ST et IBM PC… et seulement en 2018 sur Amiga !

RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI !!!

La plateforme volante



Si BLOB ne rechigne pas à courir, la plateforme volante a tout de même ses avantages : non seulement elle permet d'éviter les pieux mortels qui jonchent le sol, mais on peut aussi se déplacer librement dans chaque salle et tirer dans toutes les directions pour se débarrasser des autochtones agressifs. Par contre, on ne peut pas ramasser le moindre objet, depuis la plateforme, donc il faut en descendre pour ramasser des éléments du noyau et autres objets ou pour emprunter un téléporteur.

Moultipass !!!



La planète est un monde assez ouvert, mais des abrutis ont trouvé malin d'installer des portes de sécurité ci et là. Rhalala. Pour passer, il faut obligatoirement détenir une clef magnétique, qui permet non seulement d'ouvrir les portes, mais aussi d'accéder aux pyramides disséminées sur la planète. Ces pyramides sont très utiles, car elles permettent d'échanger des objets inutiles contre des éléments nécessaires pour restaurer le noyau.

Olly la pieuvre



Bon, on n'est pas totalement sûrs qu'Olly soit bien une pieuvre (ne serait-ce que parce qu'il porte un masque à oxygène). Visiblement très agité, il se cache dans les profondeurs de la planète. Il apparaît aussi quand on souhaite quitter le jeu depuis l'écran de menu. Après avoir confirmé qu'on veut arrêter de jouer, on nous invite à "dire au revoir à Olly" avant de revenir à l'écran de démarrage du Spectrum.

Les téléporteurs

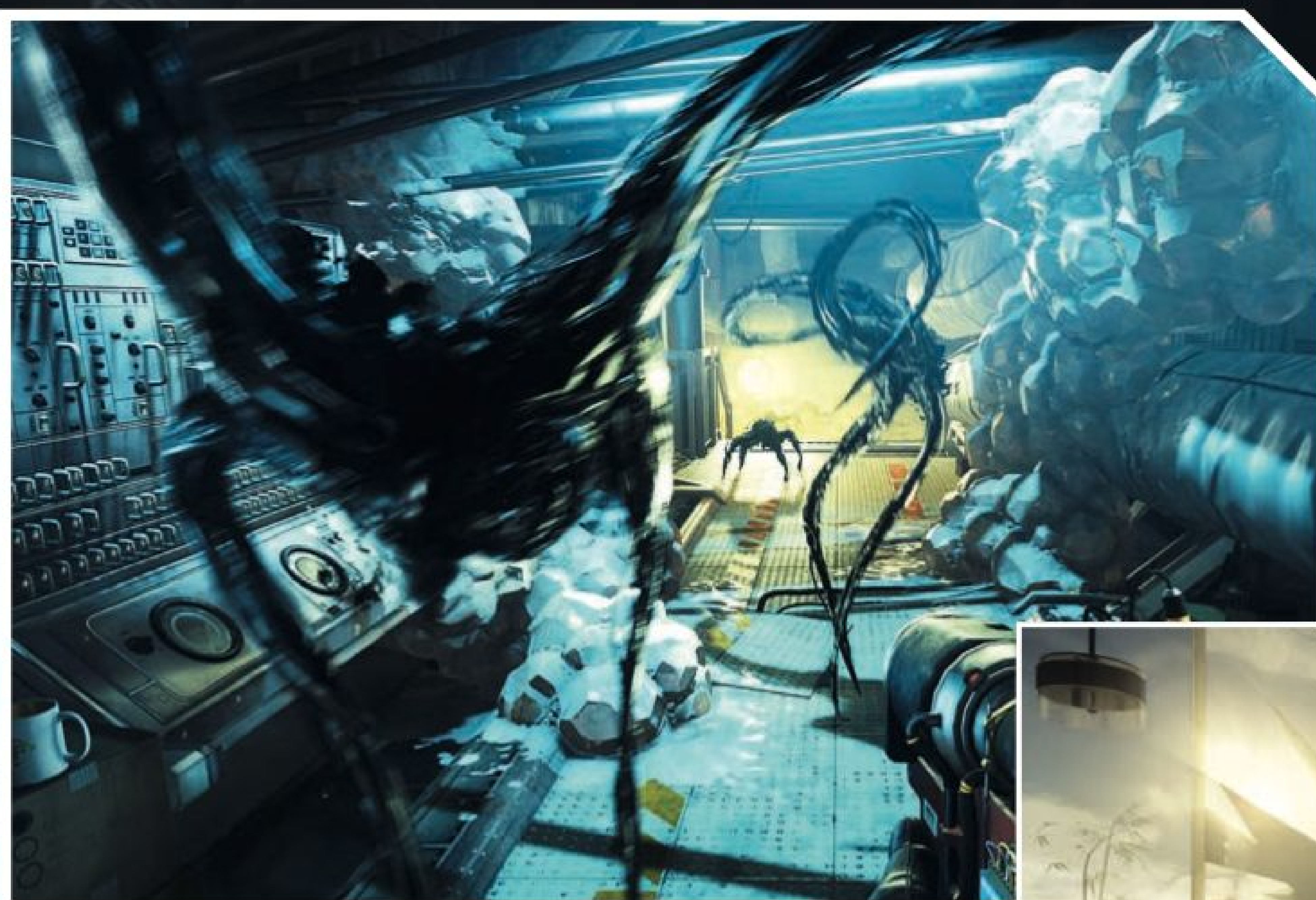


Vu les dimensions de la planète, on est bien content d'avoir quelque chose pour voyager rapidement d'un coin à un autre. Chaque téléporteur a son code unique, pas forcément facile à mémoriser. Si vous n'êtes pas un guerrier de la mémoire, on vous conseille de noter les codes en question quelque part.

LE PETIT GUIDE DES

SIMULATIONS IMMERSIVES

Warren Spector, Ricardo Bare d'Arkane et le développeur indépendant David Pittman nous parlent de leurs expériences respectives dans un genre de jeu unique, innovant et passionnant…



» [PC] Dans *Prey*, les extraterrestres capables de prendre la forme de n'importe quel objet sont une nuisance terrifiante pendant les premières heures de jeu.



» Si la version 2017 de *Prey* est techniquement un reboot du jeu de 2006, les deux moutures n'ont en réalité pas grand-chose en commun.



» [PC] L'histoire de *Prey* démarre sur une séquence à la fois surprenante et déroutante.

En 2017, pour le lancement de *Prey*, Arkane Studio a fourni une démo de son jeu pour donner au monde un petit avant-goût de sa simulation immersive. Bien sûr, certaines zones du jeu étaient verrouillées, dans cette démo, mais un joueur intrépide a réussi à contourner les restrictions mises en place par le studio. Une 'erreur' qui dans un sens résume parfaitement tout ce qui fait l'attrait des jeux de ce genre.

"Un joueur a vu qu'il pouvait briser une vitre pour regarder à l'intérieur d'un bureau. La porte était verrouillée, mais il y avait un bouton d'ouverture dans le bureau, sur lequel on pouvait tirer pour ouvrir la porte", nous raconte Ricardo Bare, lead designer chez Arkane qui a auparavant travaillé sur *Deus Ex*. "Quelqu'un a eu l'idée de faire une balle collante avec le pistolet à colle du jeu et de la coller sur une fléchette en mousse du pistolet à fléchettes, pour activer le bouton d'ouverture par rebond. C'est une façon géniale d'exploiter les mécaniques qu'on a intégrées au jeu."

Les interactions entre ces mécaniques, les règles de jeu et les outils intégrés – ici la physique qui permet à la fléchette de ricocher, la règle des portes qui peuvent être déverrouillées de l'intérieur et les pistolets à colle et à fléchettes – sont au cœur des simulations immersives.

Pour Warren Spector, un des fondateurs du genre qui a travaillé sur *Ultima Underworld : The Stygian Abyss*, *System Shock* et *Deus Ex*, ce genre de conséquences inattendues découlent directement du principe des simulations immersives : transformer le joueur en 'auteur'. "Les jeux sont une collaboration entre le développeur et le joueur", explique Warren. "Plus on encourage cette collaboration, meilleur est le jeu, à mon avis. Les puzzle-games, les shooters et les jeux cinématiques sont tous extraordinaires à leur façon, mais tout dépend de l'intelligence ou de la créativité de leurs designers – ou de la maîtrise du joueur. Les simulations immersives sont différentes. Ici, c'est l'intelligence et la créativité des joueurs qui prédominent. Les simulations immersives font de nous tous des auteurs. Ce sont des jeux qui font tomber le plus de barrières possible entre le joueur et son sentiment d'appartenir vraiment au monde du jeu. Ce qui les caractérise également, ▶



CHRONOLOGIE

Les jeux immersifs les plus marquants, d'*Ultima Underworld* à *Prey*.

1992 – Sortie de *Ultima Underworld : The Stygian Abyss*, considéré comme la toute première simulation immersive.

1994 – Looking Glass Studios, dont le nom sera vite synonyme de simulation immersive, sort l'immense *System Shock*.

CINQ ESSENTIELS

Plongez-vous jusqu'au cou dans ces simulations immersives…

System Shock 2



■ Un indéboulonnable des listes des meilleurs jeux de tous les temps, considéré à juste titre comme une légende très en avance sur son temps. Le jeu mêle le tir en vue subjective, le *survival-horror* et des éléments de jeu de rôle. L'aventure est angoissante et captivante à souhait.

Thief II : The Metal Age



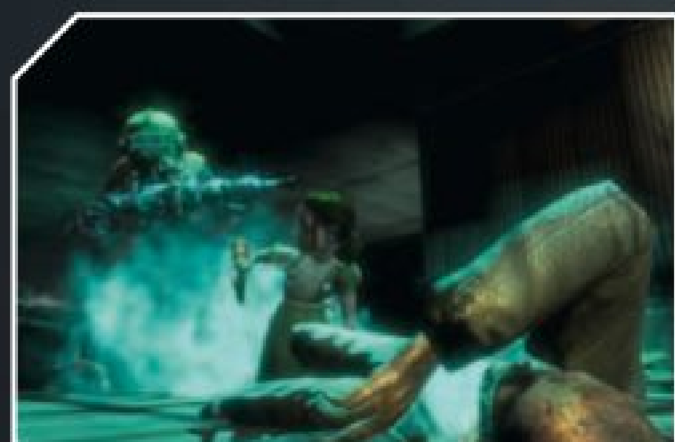
■ La suite de *Thief* améliore les mécaniques d'infiltration innovantes de son prédécesseur en gardant le bon – l'environnement sonore incroyable et les niveaux complexes – tout en se débarrassant de ses faiblesses – comme les niveaux avec les zombies. Le meilleur volet de la série, sans conteste.

Deus Ex



■ Les nouveaux *Deus Ex* sont plus accessibles aux nouveaux venus dans la simulation immersive, mais on vous conseille toute de même de passer d'abord par le tout premier *Deus Ex*, ne serait-ce que pour comprendre pourquoi il bénéficie d'une telle aura. Son adaptabilité et la liberté qu'il laisse au joueur étaient déjà révolutionnaires à l'époque, et sont toujours impressionnantes aujourd'hui.

BioShock



■ Le successeur spirituel de *System Shock* se déroule dans la superbe 'utopie' sous-marine de Rapture, aussi emblématique de la série que ses Protecteurs et un certain coup de théâtre de l'aventure. Enfin bref, il y a des tas de raisons pour lesquelles vous devez jouer à *BioShock*, la première simulation immersive "grand public".

Dishonored 2



■ Toutes les simulations immersives d'Arkane Studios sont de grands jeux, mais on a un petit faible pour *Dishonored 2*, avec ses niveaux incroyablement bien pensés et bourrés de choses à faire, voir, écouter et essayer, avec de la jugeote et quelques pouvoirs à expérimenter de tas de façons. En prime, l'univers et l'esthétique du jeu sont superbes, aussi.



» [PC] *Ultima Underworld* est une des toutes premières simulations immersives qui ont ouvert la voie à *Thief* et autres *Dishonored*.

▶ ce sont les interactions entre des systèmes internes cohérents qui imitent le fonctionnement de la réalité, quand d'autres genres de jeux s'appuient plus lourdement sur le scripting."

Les origines du genre remontent à 1992 et à *Ultima Underworld : The Stygian Abyss*, où l'on retrouve déjà plusieurs mécaniques qui seront associées aux simulations immersives, comme la possibilité de façonner les compétences de son personnage, la simulation d'effets réalistes, comme la physique ou l'encombrement, mais aussi une progression linéaire et des intelligences artificielles servant différentes factions.

Underworld est aussi célèbre pour son exploitation de la 3D avec un affichage en vue subjective devenue un standard du genre. "*Underworld* était en effet une des premières simulations immersives – et même la première, de ce que j'en sais – à adopter la vue à la première personne", nous dit Warren. "C'est un facteur essentiel pour plonger les joueurs dans des réalités alternatives. J'imagine qu'on peut dire qu'*Ultima* a ouvert la voie et qu'*Underworld* s'y est engouffré !"



» [PC] La série des *Ultima Underworld* est toujours là aujourd'hui, avec la sortie du moyennement convaincant *Underworld Ascendant* en 2018.

1998 – Looking Glass Studios continue d'innover en injectant une dimension 'infiltration' dans la simulation immersive avec *Thief : The Dark Project*.

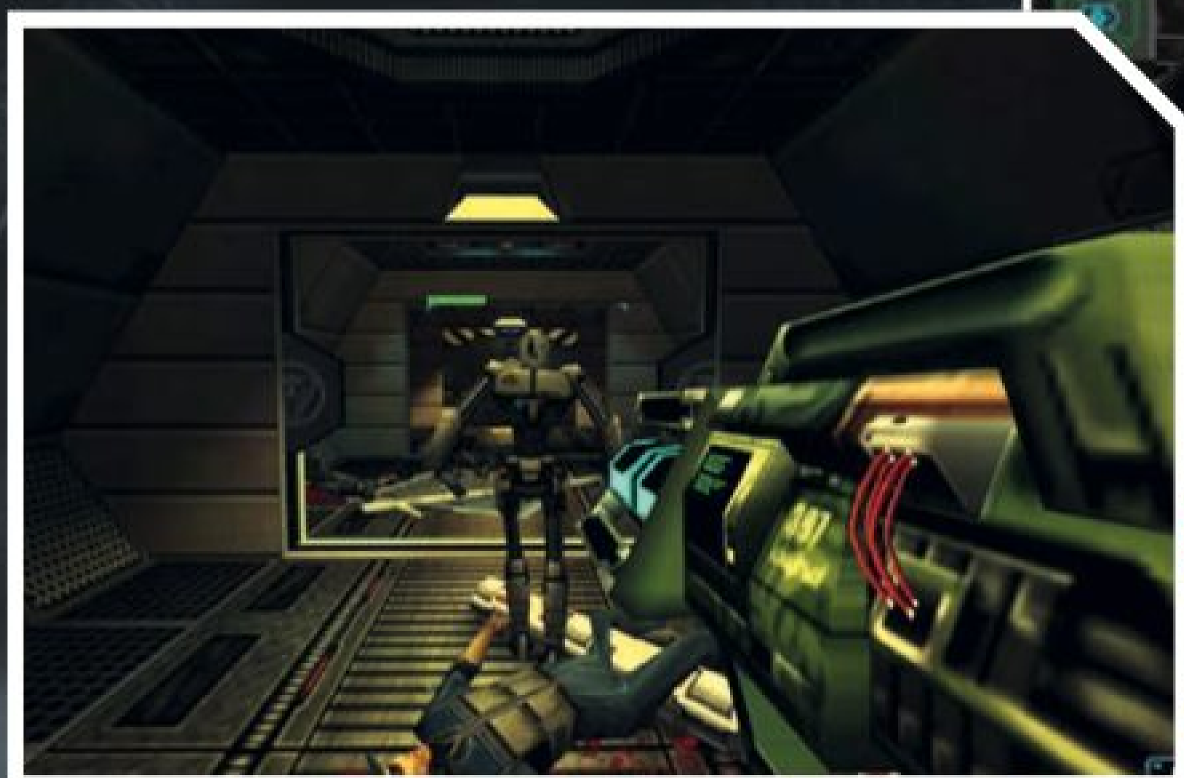
1999 – Un jeune Ken Levine se fait les dents comme designer sur ce qui s'imposera comme un immense classique du jeu de science-fiction : *System Shock 2*.

2000 – La sortie de la suite de *Thief* et le premier *Deus Ex* font le bonheur des fans de simulations immersives.

2003 – Sortie du cultissime *Deus Ex : Invisible War* sur PC, mais aussi sur la Xbox de Microsoft.



» [PC] *System Shock* est aujourd'hui un jeu-culte dont on attend toujours le remake par Nightdive Studios.



» [PC] Libre à vous de choisir les pouvoirs psychiques de votre personnage dans *System Shock 2*, entre autres options.

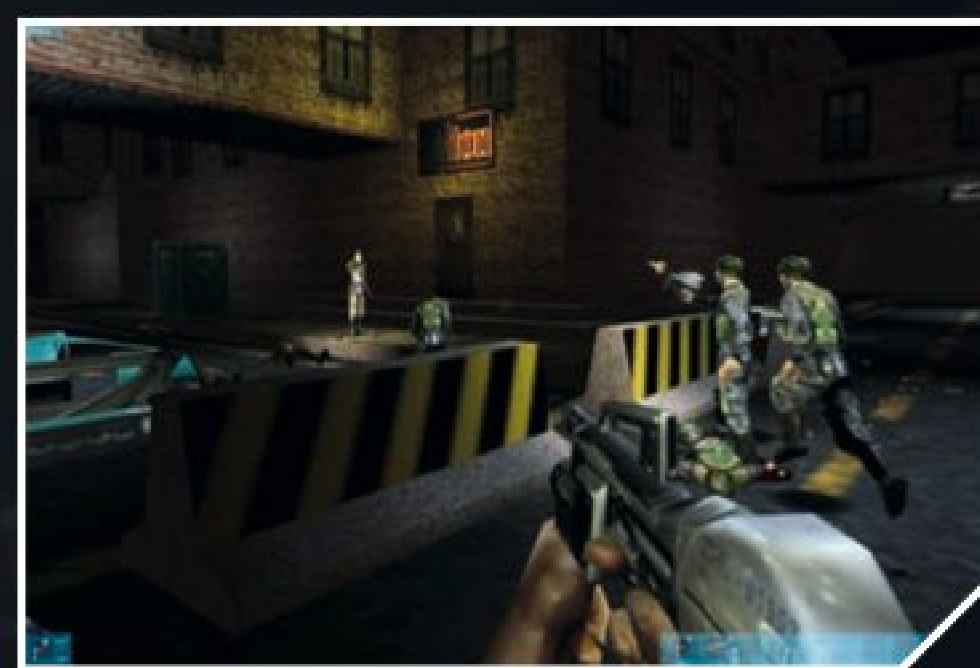
Blue Sky Productions et Origin Systems, respectivement développeur et éditeur d'*Ultima Underworld*, ont été les incubateurs de développeurs de talent dont la carrière est intimement liée à l'histoire des simulations immersives. La première étape post-*Underworld* de cette histoire est sans conteste la création de Looking Glass Studios, où Warren Spector, Doug Church, Paul Neurath et Edward Lerner donneront naissance au légendaire *System Shock*, sorti en 1994.

Le jeu reprend les idées amorcées dans *Ultima Underworld* pour les retranscrire dans un univers de science-fiction, plus précisément dans une station spatiale tombée entre les mains virtuelles d'une IA maléfique du nom de SHODAN. Warren, Paul et bon nombre de leurs collègues concèdent aujourd'hui que leur jeu était trop complexe sur bien des aspects – ce qui explique aussi son échec commercial. Cependant, le gameplay non-linéaire qui s'y dessine et son approche inédite de la narration ont énormément influencé le jeu vidéo dans son ensemble : on y croise déjà des munitions de différents types, du hacking et des objets *in-game* qui viennent étoffer la narration et le *background* de l'univers de jeu.

> **“On voit les niveaux comme des casse-têtes ou des terrains de jeu offrant différentes expériences de jeu ouvert vaguement structurées”** Ricardo Bare

System Shock 2, sorti en 1999, affine les mécaniques de jeu de son prédécesseur, avec une approche RPG plus accentuée qui laisse les joueurs aborder l'aventure comme ils le souhaitent, grâce à différents talents à choisir et améliorer.

En 1998, entre les deux *System Shock*, Looking Glass a aussi conçu un autre titre majeur de la simulation immersive : *Thief : The Dark Project*. “La tension de ses mécaniques d'infiltration m'a totalement scotché”, nous dit David Pittman, qui a travaillé sur différentes simulations immersives, de *BioShock 2* à ses titres indés *Eldritch* et *Neon Struct*. “*Thief* réclame toute votre attention. Il faut tendre l'oreille, faire attention sur quoi on marche, repérer les zones d'ombre des salles pour s'y cacher. Le *level design* était remarquable : quand j'ai découvert le jeu, tout cela me semblait plus réaliste que tout ce que j'avais pu voir dans les FPS.” *The Dark Project*



» [PC] Les *Deus Ex* mêlent l'aventure libre dans un univers cyberpunk et de l'action en vue subjective.

et ses suites (*The Metal Age* en 2000 et *Deadly Shadows* en 2004) montrent combien les principes de la simulation immersive peuvent s'appliquer de différentes manières. *Thief* se concentre avant tout sur une expérience purement 'infiltration', mais son *level design* complexe offre le même sentiment de liberté que les autres titres du genre. C'est cette philosophie qu'ont reprise ▶

2006 – La série des *Elder Scrolls* plonge à son tour dans la simulation immersive avec *The Elder Scrolls IV : Oblivion*.

2007 – Le premier volet des *Stalker* débarque d'Ukraine, et Ken Levine revient à ses racines de *System Shock* avec *BioShock*.

2010 – S'il n'est pas aussi profond que son prédécesseur, *BioShock 2* réussit tout de même à séduire les joueurs.

2011 – La légendaire série *Deus Ex* revient avec le très réussi *Deus Ex : Human Revolution*.

SIMULATION IMMERSIVE, MODE D'EMPLOI

À vous de voir Les simulations immersives vous laissent aborder vos objectifs de différentes façons, des plus rentre-dedans aux plus inventives.

À vous d'explorer Une bonne simulation immersive donne envie d'en fouiller le moindre recoin pour trouver les différentes approches et les multiples cheminements possibles.

À vous de raconter Les simulations immersives s'articulent autour de systèmes cohérents, qui peuvent donner lieu à des évènements uniques et surprenants qui n'auraient pas pu être scriptés.

À vous d'être Généralement, dans les simulations immersives, vos actes et vos choix définissent le caractère de votre personnage et/ou ses aptitudes.

À vous le monde Qui dit 'immersion' dit logiquement un monde cohérent dont le joueur doit avoir le sentiment de faire partie. L'ambiance est donc primordiale !

> **"On tenait tout particulièrement à mettre le pouvoir entre les mains des joueurs"**
> Warren Spector


» Warren Spector est un des pères de la simulation immersive – et il continue d'en produire aujourd'hui encore.

▶ Ricardo et l'équipe d'Arkane pour aborder la conception de leurs jeux : "On peut aborder le *level design* de sorte que tous les joueurs vivent plus ou moins la même expérience", nous dit Ricardo. "C'est une bonne façon de concevoir des jeux, mais ce n'est pas comme cela que nous faisons, chez Arkane. On voit les niveaux comme des casse-têtes ou des terrains de jeu offrant différentes expériences de jeu ouvert vaguement structurées. Il y a un point de départ et une arrivée, mais il existe des tas de manières d'aller de l'un à l'autre. On crée des espaces offrant beaucoup de chemins différents, de hauteurs différentes, de défis différents."

Après avoir posé les fondations du genre que sont *Ultima Underworld*, *System Shock* et *Thief*, plusieurs membres de Looking Glass, dont Warren, sont partis créer Ion Storm pour y donner naissance à un nouveau jalon du genre : *Deus Ex*, sorti en 2000.

"Je voulais faire quelque chose qui soit ancré dans le monde réel", raconte Warren. "Mais on s'est vite rendu compte que ce serait trop compliqué de recréer la réalité dans un jeu, vu que les joueurs y auraient attendu des logiques de fonctionnement du quotidien. Le jeu devait donc se dérouler dans le futur, où on risquerait moins de subir l'ire de joueurs frustrés de ne pouvoir faire telle ou telle chose. Le principal, pour moi, c'était de faire un jeu où l'on pouvait franchir chaque obstacle soit par la force, soit en le contournant. C'est ça, *Deus Ex*."

Le jeu offre un large éventail de possibilités autour de différentes aptitudes, comme le crochetage, le tir, la discrétion ou le hacking. Le jeu s'adapte aussi incroyablement aux choix du joueur : on peut par exemple facilement ignorer les instructions des autres personnages pour trouver sa propre voie. *Deus Ex* repousse les limites de la liberté des joueurs, à un point qui épate encore aujourd'hui.

"Honnêtement, je suis ébahi par le fait que les gens s'intéressent encore autant à *Deus Ex*, 20 ans plus tard", nous dit Warren. "On tenait tout particulièrement à mettre le pouvoir entre les mains des joueurs, pour leur offrir une expérience unique. On a imaginé non pas des puzzles, mais des problèmes. On s'est forcés à penser 'hors des clous' pour que les joueurs aient le premier rôle. On a créé un

2012 – *Dishonored* est à *Thief* ce que *BioShock* est à *System Shock* : une magnifique réinterprétation moderne d'un grand classique.

2013 – Sortie de *Gone Home*, une simulation immersive très axée sur la narration, et de *Bioshock Infinite*.

2016 – Deux grands noms du genre reviennent : *Dishonored 2* et *Deus Ex : Mankind Divided*.

2017 – Arkane confirme son savoir-faire en la matière en ressuscitant *Prey* à sa façon.

monde où l'on peut réfléchir, on l'on peut appliquer des solutions logiques venues du monde réel."

Warren n'est pas le seul ancien de Looking Glass à poursuivre ailleurs l'héritage de la simulation immersive.

Ken Levine, qui a travaillé sur *System Shock 2* et sur *Thief*, est désormais plus connu pour son rôle de réalisateur de *BioShock*, le successeur spirituel de *System Shock*. On retrouve pas mal d'éléments de son modèle, comme la possibilité de modifier ses aptitudes en s'injectant des plasmides ou un système de recherche qui améliore les dégâts sur les ennemis et débloque de nouvelles capacités. Les deux idées étaient déjà présentes dans *System Shock 2*, bien que sous une forme différente. *BioShock* fait cependant un vrai bond en avant du côté de l'immersion proprement dite. Grâce à la technologie plus avancée et à un vrai talent pour la narration environnementale, le studio Irrational a construit un environnement des plus convaincants avec la dystopique cité sous-marine de Rapture, où les échos des grognements des Protecteurs se perdent dans les architectures grandioses de ce paradis perdu. Rapture donne un sentiment de réalité bien plus poussé que les univers de ses prédécesseurs. À n'en pas douter, ça a participé à l'énorme succès du jeu en 2007, tout comme son bel équilibre entre accessibilité et complexité.

"Les simulations immersives sont complexes, et la complexité n'est pas toujours bonne pour l'expérience de jeu", nous dit Ricardo. "On peut avoir une poignée de règles très simples et faire un jeu très profond. Ce serait une erreur de confondre richesse et complexité."

BioShock ne commet pas cette erreur : "Ça peut sembler évident avec le recul, mais une des plus grandes leçons que j'ai apprises pendant le développement *de BioShock 2*, c'est que les outils qu'on met dans les mains des joueurs demandent énormément de travail", nous dit David quand on évoque avec lui la difficulté de créer des univers de jeu complexes qui fonctionnent naturellement.



» [PC] Dans *Deus Ex : Mankind Divided*, vous pouvez opter pour la manière forte ou la subtilité. Ou les deux. Ou autre chose.



QUESTIONS À RICARDO BARE

Le lead designer d'Arkane Studios nous parle d'immersion...



Que signifie l'expression 'Simulation immersive', pour vous?

Je ne crois pas qu'il n'y ait qu'une seule définition, mais la composante immersive implique généralement un jeu en vue subjective, un jeu où l'on a l'impression d'être dans un corps – on voit ses pieds en baissant les yeux, la caméra bouge quand on se déplace, etc. Il faut avoir le sentiment de s'incarner dans cet espace, dans ce monde. D'en faire partie. Il y a aussi l'aspect 'simulation'. Généralement, on n'aborde pas les mécaniques de jeu au cas par cas, mais en les faisant cohabiter dans un système global que le joueur peut observer et avec lequel il peut agir, planifier, improviser. Cela implique qu'on se retrouve souvent avec un gameplay varié, et même parfois imprévisible, parce que les joueurs peuvent exploiter ces règles pour inventer leur propre façon de jouer, la manière dont ils abordent les problèmes et les situations. Par exemple, dans *Deus Ex*, on a créé une mine qu'on pouvait coller contre un mur. La mine en question suit les règles de physique du monde du jeu, qui permettent au joueur d'escalader tout objet physique du jeu. Il peut donc coller plusieurs mines sur un mur pour créer une échelle improvisée. Ce n'était pas du tout intentionnel de notre part.

On retrouve pas mal d'anciens de Looking Glass Studios chez Arkane...

On revendique totalement cet héritage. Ceci dit, les choses changent, aussi. *Deus Ex* est sorti il y a une vingtaine d'années et je crois que les joueurs attendent autre chose des jeux d'aujourd'hui. Même si nous restons fidèles aux mêmes valeurs, on cherche aussi comment les exprimer différemment. En ce sens, *Prey : Mooncrash* est un bon exemple : on a mélangé les mécaniques des *rogue-like* et la colonne vertébrale d'une simulation immersive. On adore faire ce genre de choses.

Quelles sont les principales difficultés, quand on développe une simulation immersive?

Ce n'est pas facile de savoir quoi montrer aux joueurs pour qu'ils voient la richesse d'un jeu plein de choix et de simulations. On doit leur donner des échantillons de tout l'éventail des possibilités, sans pour autant qu'ils pensent qu'on leur présente là la seule façon de faire. Quand on dit "voilà une façon de faire", les gens comprennent facilement que c'est "la façon dont il faut le faire". Ce n'est pas évident.

LE CODE SECRET

Quand un Easter egg se promène dans les simulations immersives...

Si vous avez joué aux premières sections de toutes les simulations immersives, vous avez peut-être remarqué un détail récurrent. Dans *System Shock*, le code de la première porte est 451. Dans *System Shock 2*, c'est 451000. Dans *Deus Ex*, on peut ouvrir la camionnette du QG de l'UNATCO avec le code 0451. Le code du premier coffre de *Dishonored* est 451. La première porte verrouillée de *BioShock* s'ouvre avec 0451, tout comme un tiroir d'un classeur dans *Gone Home*. Vous l'aurez deviné, ce n'est pas une coïncidence : *System Shock* a été le premier à rendre ce petit hommage au roman *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury, et beaucoup d'autres simulations immersives ont perpétué la tradition.













» [PC] Les Protecteurs de *BioShock* ne vous attaqueront pas tant que vous resterez à l'écart des Petites Sœurs qu'ils protègent.

> **“*Dishonored* se fonde sur un modèle d'exploration à la *Thief*”**
> Ricardo Bare

“Quand j'étais gamin, je croyais naïvement que les simulations immersives étaient plus faciles à faire que les autres jeux, parce que je pensais que les règles de la simulation suffisaient pour faire fonctionner les interactions complexes. En réalité, c'est souvent tout le contraire. Pour obtenir les meilleurs résultats et pour limiter les bugs, la simulation doit contrôler soigneusement chaque scénario. On ne s'en rend pas compte, si c'est bien fait : le joueur voit un monde cohérent, pas la main invisible du concepteur.”

Des expériences certes différentes, mais tout aussi captivantes, chacune à sa façon. *Dishonored* déploie tout un éventail de pouvoirs qui peuvent être combinés de différentes manières inventives, notamment une mécanique de téléportation qui ouvre toutes sortes de routes et de possibilités au sein des niveaux multicouches du jeu. *Prey*, de son côté, tient plus du *Metroidvania*, au sein d'une station spatiale infestée d'extraterrestres où l'on va découvrir peu à peu la réalité qui se cache derrière les évènements.

La lignée qui relie des simulations immersives comme *Dishonored*, *BioShock* ou *Deus Ex* aux premiers Looking Glass est certes au cœur du genre, mais elles ne le résument pas à elles seules.

“J'ai remarqué qu'on a tendance à ne cataloguer que les jeux dans la droite lignée des Looking Glass comme simulations immersives”, nous dit David. “Je pense que c'est plus que ça. Pour moi, il n'y a pas de raison à ce que des titres comme *Far Cry*, *Stalker* ou les *Elder Scrolls* ne soient pas aussi vus comme des simulations immersives.”

Il est vrai que *The Elder Scrolls IV : Oblivion* est souvent cité comme le point de bascule de la série du jeu de

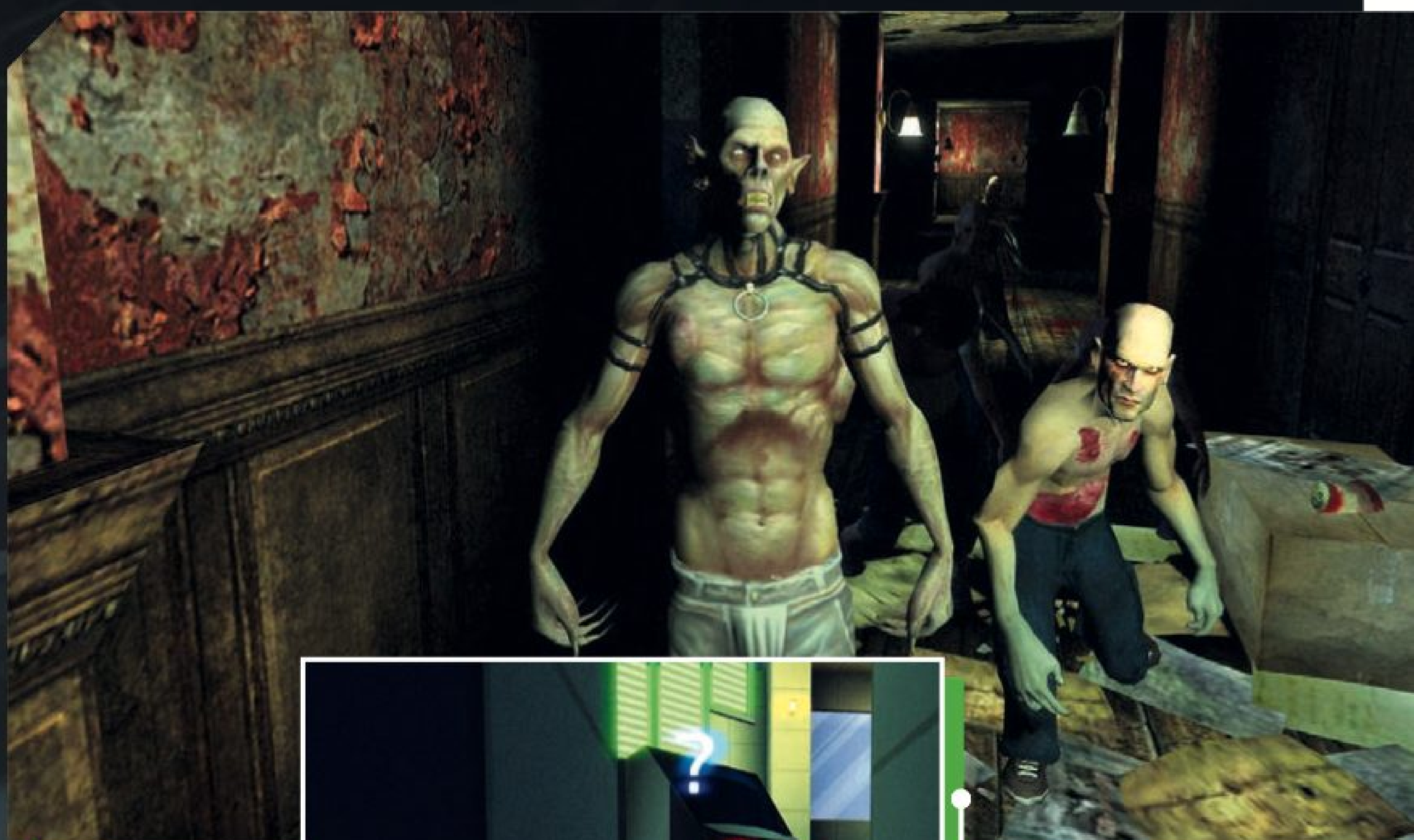
rôle classique à quelque chose qui se rapproche plus de la simulation immersive. Quant à *Stalker*, sorti en 2007 (et suivi par *Shadow Of Chernobyl* en 2008 et par *Call Of Pripyat* l'année suivante), est une simulation de survie impitoyable dans un paysage post-apocalyptique. Le matériel s'use à force d'être utilisé, on doit manger pour survivre et se soigner avec des bandages pour ne pas saigner à mort.

On retrouve les mêmes mécaniques de dégradation des armes et de soins médicaux dans un autre titre : *Far Cry 2*. C'est sans doute l'épisode le plus 'immersif' de la série, mais ses successeurs ont entretenu peu ou prou la tradition. Ça, et ces petits moments de jeu inattendus, comme quand un animal sauvage jaillit devant vous de la forêt pour fuir le feu qui se répand dans la jungle, suite à une échauffourée. Si là encore, on n'est pas dans un système de simulation immersive...

N'oublions pas non plus de citer *Vampire : The Masquerade – Bloodlines*. Bien que gangréné par des tas de bugs, le jeu a su convaincre une communauté de joueurs de par la grande liberté d'action qu'il permet, avec notamment un système de dialogue en rapport avec la réputation du joueur, la possibilité de manipuler des NPC, des objectifs à remplir par la violence ou la ruse, etc.

Des tas de jeux repoussent les limites du genre. Si David décrit sa dernière simulation immersive en date, *Neon Struct*, comme un hommage à *Thief*, sa précédente production explore une tout autre direction : "Dans *Eldritch*, j'ai essayé de marier l'infiltration, les combats et les pouvoirs de *Deus Ex* ou de *Dishonored* avec les défis aléatoires des *rogue-like*. Avec l'inventaire limité (deux armes et un pouvoir au maximum) et les morts fréquentes, j'ai voulu encourager les joueurs à expérimenter différentes configurations, à ne pas s'emprisonner dans un seul arbre de compétences."

Gone Home est un autre titre indé qui montre comment l'idée de la simulation immersive peut s'appliquer autrement.



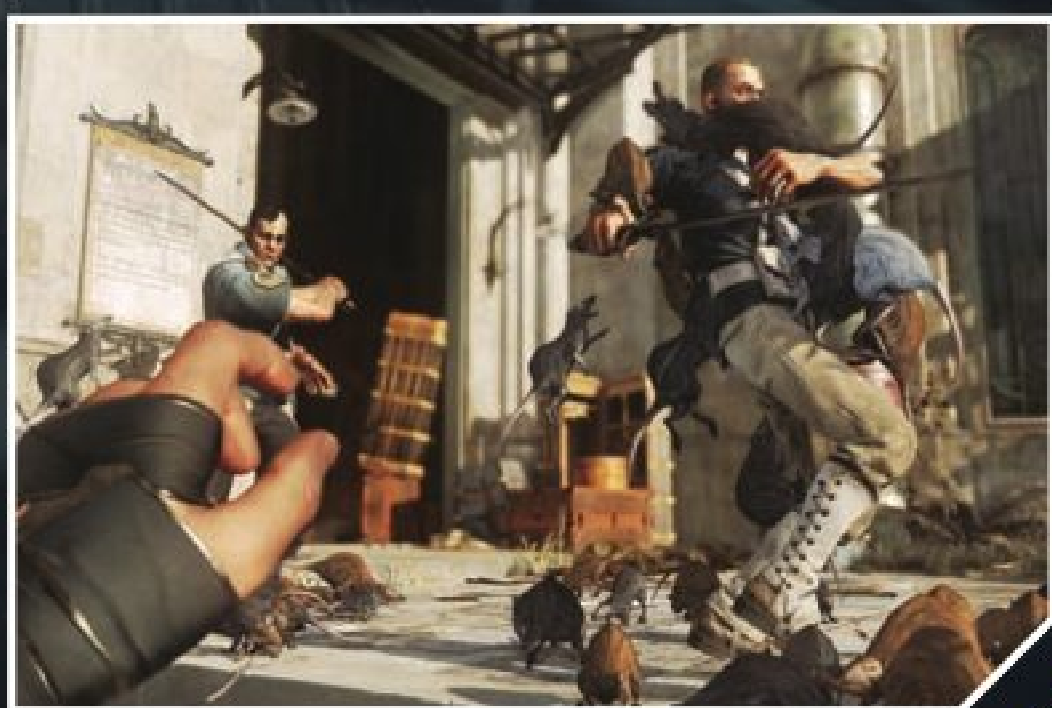
» [PC] Dans toute bonne simulation immersive, le système de dialogues s'adapte aux choix et à la personnalité de votre personnage.



» David Pittman est un développeur indépendant qui a notamment travaillé sur les séries *BioShock* et *XCOM*.



» [PC] Selon David Pittman, *Neon Struct* rend hommage aux simulations immersives comme *Thief : The Dark Project*.



» [PC] Envoyer les rats? Se téléporter derrière les gardes? Se rendre invisible? Agissez à votre guise, dans *Dishonored*.

Il n'y a ni ennemis, ni système de statistiques de jeu de rôle, ni états d'échecs. Le concept du jeu est qu'on y explore une maison pour comprendre ce qui s'y est passé. On évolue dans un environnement virtuel crédible où l'on interagit avec toutes sortes d'objets de manière, là encore, réaliste.

Arkane est un des rares studios actuels qui revendiquent l'héritage des simulations immersives, même si ce catalogage est un peu rapide : "En fait, beaucoup de titres se rattachent au genre", nous dit Ricardo. "Mais pas forcément de la manière dont on l'attend. La plupart des jeux en monde ouvert intègrent des mécaniques RPG et permettent de résoudre des problèmes de différentes manières. Prenez *Breath Of The Wild*, par exemple : le jeu se distingue des autres *Zelda* avec son côté 'bac à sable' en monde ouvert, où Link doit exploiter les capacités qu'il acquière. On peut s'y atteler de toutes sortes de façons inventives, improviser à loisir. C'est la même philosophie de jeu : on confie une poignée de pouvoirs intéressants aux joueurs, et on les laisse les exploiter comme ils veulent." *



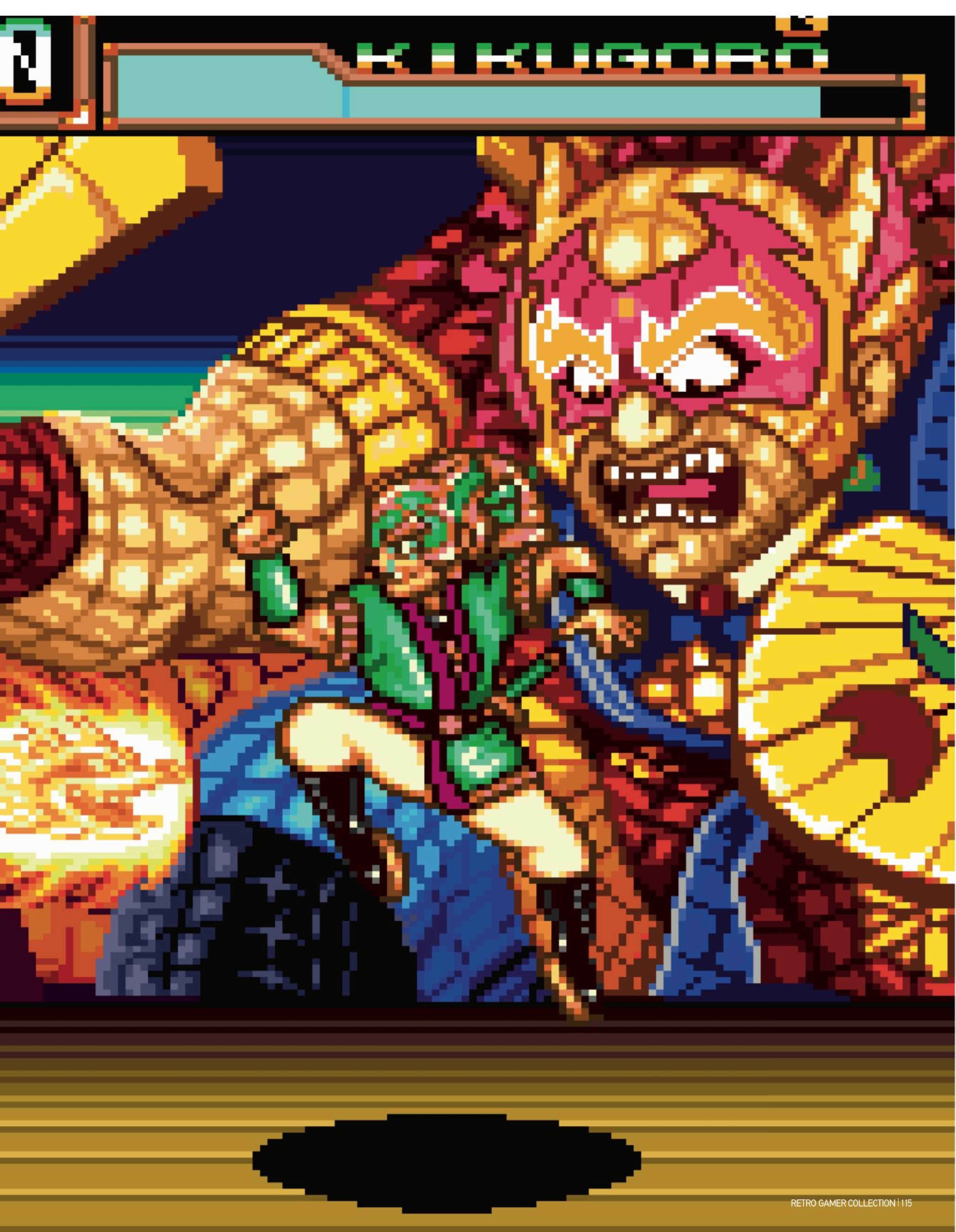
Kabuki Ittou Ryoudan

PLAY FIGHTING

» PC ENGINE » 1995 » HUDSON SOFT/RED COMPANY

La PC Engine n'est pas réputée pour les jeux de combat, à l'exception de sa très bonne version de *Street Fighter II*, mais la console a eu de belles choses en la matière, en fin de vie. *Kabuki Ittou Ryoudan*, un *spin-off* de *Tengai Makyou* (une série de RPG assez connue au Japon, mais quasi inconnue dans le reste du monde) est de ces petites pépites. Le jeu utilise l'*Arcade Card*, et ça se voit : les décors sont plutôt détaillés, les *sprites* de personnes sont assez gros, et on a droit à des voix digitalisées. C'est également un des meilleurs jeux de combat de l'époque qui soient sortis exclusivement sur console, avec un système de combos efficace et des coups spéciaux directement inspirés de ceux du célèbre jeu de baston de Capcom cité plus haut. Mais il y a un poil dans le potage. Qui dit 'clone de *Street Fighter II*' dit 'contrôleur à six boutons', et on se retrouve ici avec le même problème auquel se sont heurtés ceux qui ont essayé de jouer à *Street Fighter II* sur Mega Drive : il faut appuyer sur *Start* pour passer des coups de poing aux coups de pied. Et ça, ça fait plus mal qu'un *high kick* dans la narine, mais pour le coup, on n'a pas trop d'alternatives… *




KIKUGORO





MYTHOS

Le légendaire Julian Gollop revient sur l'histoire du tout aussi légendaire studio Mythos Games, un géant de la stratégie qui a donné naissance à la non moins légendaire saga des *X-COM*.



Julian Gollop a toujours préféré un certain type de jeu. Au long de sa carrière, il n'a cessé de bidouiller, de triturer et de modifier un ensemble de concepts-clés, affinant sa vision des combats en tour par tour, des batailles d'escouades et du jeu de rôle qui ont donné naissance à sa légendaire série des *X-COM*. "Tout ça vient de mon attrait pour les wargames et les jeux de plateau", explique-t-il. "J'étais très fan des jeux de plateau de SPI et d'Avalon Hill. Ces jeux n'existaient pas, sur ordinateur, et c'est ce que j'ai voulu faire : recréer mes expériences de jeux de plateau en exploitant les capacités des ordinateurs. Les machines peuvent vérifier les lignes de tir et faire tous les calculs à votre place. Je trouvais ça génial."

Cette influence des jeux de plateau se dessine dès les premiers titres de Julian, qu'il a programmés alors qu'il était encore étudiant en économie. *Chaos : The Battle Of Wizards* et *Rebelstar*, sortis respectivement en 1985 et en 1986, s'inspirent directement des jeux de plateau, avec leurs points d'action, leurs systèmes d'encombrement, leur système de moral… Julian ayant mis plus d'énergie dans ces jeux que dans ses études, il décide d'abandonner celles-ci pour fonder sa société : Target Games.

"On a créé Target Games en 1987 avec un de mes amis, Ian Terry, et mon père", raconte-t-il. "Ian a quitté la société un an plus tard et quand mon frère Nick nous a rejoints, mon père et moi, on a décidé de fonder une nouvelle société, tous les trois : Mythos Games." Pendant la brève existence de Target Games, Julian a terminé le développement de *Rebelstar II* et démarré celui de ce qui deviendra le premier titre de Mythos Games : *Laser Squad*.

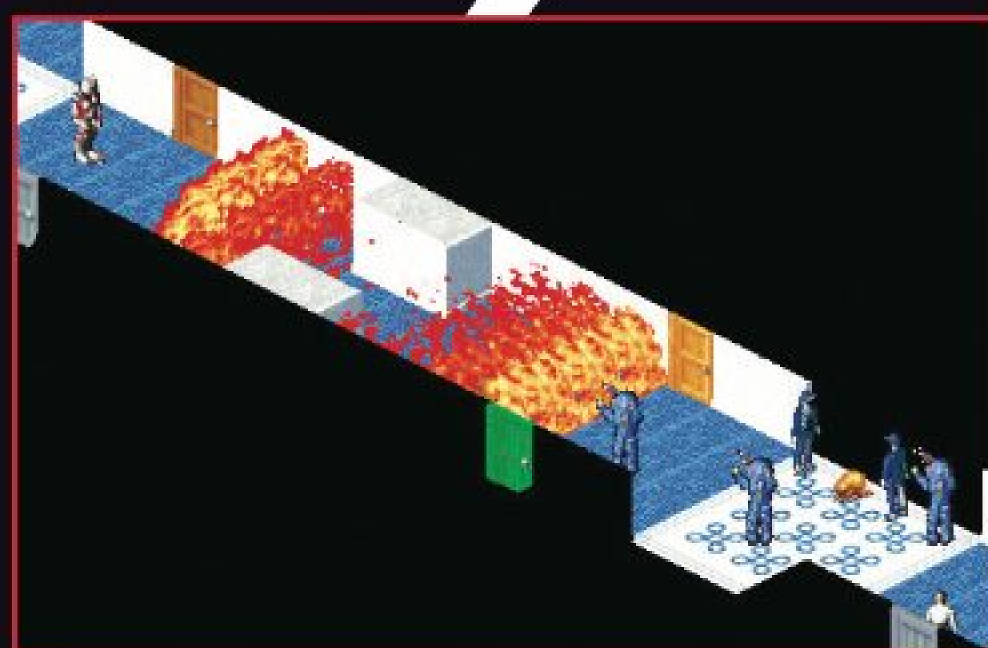
"*Laser Squad* était une suite, une évolution, dans le prolongement de *Rebelstar Raiders*, de *Rebelstar* et de *Rebelstar II*", explique Julian. En effet, *Laser Squad*, comme *Rebelstar II* avant lui, est un autre titre où l'on dirige une escouade en gérant ses points d'action, en prenant des décisions suivant les pourcentages de réussite des tirs, ainsi de suite. Mais Julian y expérimente aussi de nouvelles idées qui définiront le style des jeux stratégiques de Mythos.

"J'ai voulu intégrer plus d'éléments RPG dans *Laser Squad*", nous dit-il. "On peut choisir l'équipement de son escouade avant de partir au combat, et les missions suivent un vague scénario. Dans *Laser Squad*, il n'y a pas le système de progression des

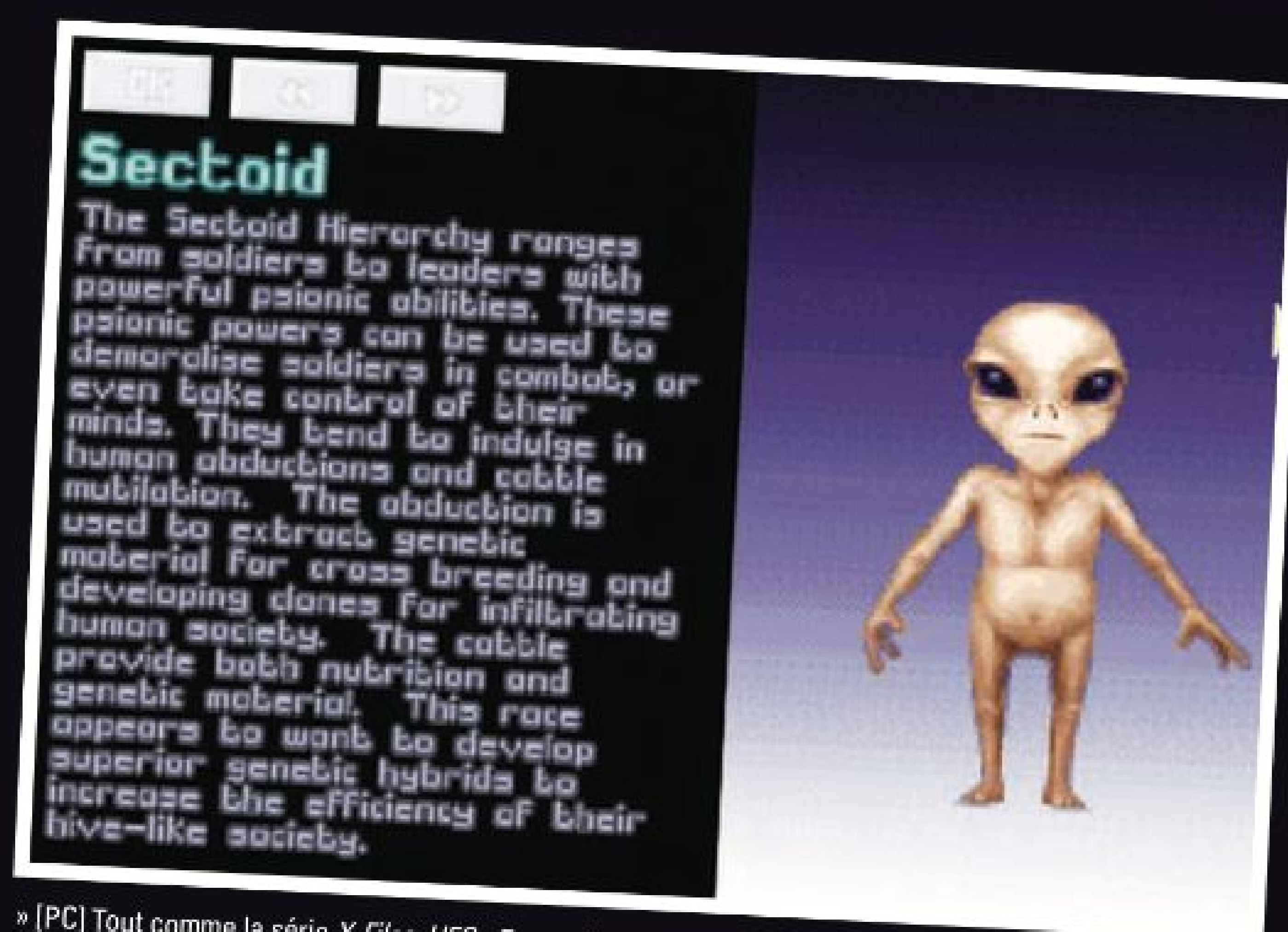


» [ZX Spectrum] On devine déjà dans *Laser Squad* certaines des mécaniques de jeu qui feront le succès d'*UFO*.

games



» [PC] Dans *X-COM : Apocalypse,* vous pouvez mettre le jeu en pause pour donner des ordres à vos hommes. Un compromis entre le tour par tour et le temps réel.



» [PC] Tout comme la série *X-Files, UFO : Enemy Unknown* pioche dans l'imagerie 'OVNI et petits gris' en vogue dans les années 90.

personnages qu'on trouvera dans *X-COM* – et que j'avais déjà expérimenté dans *Lords Of Chaos* –, mais on retrouve tout de même le format à scénarios multiples, le système d'équipement et la ligne de tir. Ça n'était pas dans *Rebelstar.* C'était une grosse innovation : on ne voit les ennemis que si vos hommes les ont repérés. Ça peut donner lieu à des attaques-surprises et autres vacheries très chouettes en multijoueur."

Julian nous raconte également que le système de déplacement caché au cœur de *Laser Squad,* des titres Mythos qui lui succéderont et des nombreux jeux qui s'en inspireront, est né sous la forme d'un jeu de plateau. "J'avais imaginé un jeu basé sur des mécaniques de lignes de visée cachées, où un joueur faisait office d'arbitre", nous dit-il. "Chaque joueur indiquait les déplacements de ses hommes, l'arbitre notait ces ordres et remplissait les zones de la carte où ils pouvaient voir des ennemis. C'était un peu laborieux, comme système, pour un jeu de plateau, mais ça fonctionnait à merveille dans un jeu vidéo."

La production suivante de Mythos, *Lords Of Chaos* (sorti en 1990) s'écarte du thème futuriste de *Laser Squad,* mais reprend le même principe d'éléments RPG mêlés à un *game design* tactique : "C'est la suite de *Chaos : The Battle of Wizards*", souligne Julian. "Ça reprend la même idée du magicien qui balance des sorts et invoque des créatures, mais avec une approche beaucoup plus 'jeu de rôle', puisqu'on garde le même personnage d'une mission à l'autre. Au départ, je voulais intégrer des niveaux procéduraux, mais c'était un peu trop pour le pauvre Spectrum 48 Ko ! On peut cependant trouver toutes sortes d'objets sur la carte de jeu, des clés pour ouvrir les coffres et les portes, des ingrédients pour des potions… Certaines créatures à invoquer peuvent porter des armes, que le joueur peut enchanter, etc. C'est assez complexe, comme jeu."

Si les mécaniques tactiques de Julian et de Mythos Games sont déjà louées par la critique, la société ne gagne pas pour autant beaucoup d'argent : "*Lords Of*

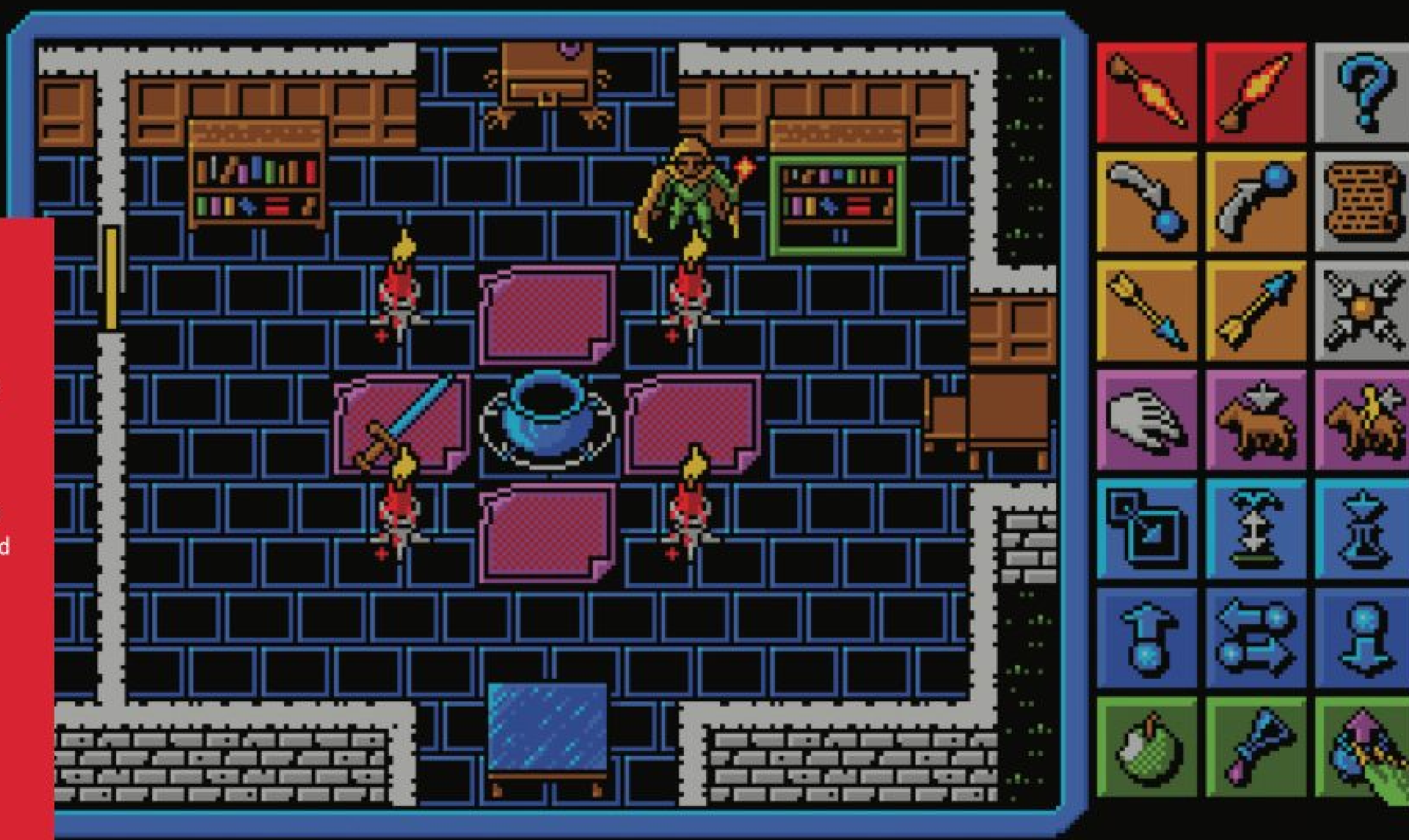
AVIS DE RECHERCHE



Julian Gollop

Julian travaille aujourd'hui à Sofia, en Bulgarie, où il a cofondé le studio Snapshot Games, dont le premier titre, *Chaos Reborn*, est un retour aux sources de la série *Chaos.* Son deuxième jeu, *Phoenix Point*, tout fraîchement sorti sur PC, est dans la pure tradition des *X-COM*, avec le même type de gameplay stratégique, une arborescence de recherche et des aliens mutants qui s'adaptent à vos tactiques.





» [Amiga] Les versions 16-bits de *Lords Of Chaos* sont graphiquement bien au-dessus de la version originelle sur Spectrum.

CHRONO

1988 Julian Gollop, son frère Nick et leur père fondent Mythos Games.

Laser Squad, le premier jeu de Mythos Games, sort sur ZX Spectrum. Le jeu sera ensuite porté sur Commodore 64, Amstrad CPC, MSX, Amiga, Atari ST et PC.

1990 Sortie de *Lords of Chaos*, la suite d'un des premiers jeux de Julian, *Chaos : The Battle Of Wizards*, sur ZX Spectrum, Commodore 64 et Amstrad CPC.

1991 Sortie des versions 16-bits de *Lords Of Chaos* sur Atari ST et Amiga.

Finalisation d'une démo de jeu *de Laser Squad 2*, qui deviendra par la suite *UFO : enemy Unknown*.

1993 Spectrum Holobyte rachète des parts de Microprose à Bill Stealey et demande l'annulation d'*UFO*. L'ordre est ignoré.

1994 Sortie du jeu le plus célèbre et le plus influent de Mythos, *UFO : Enemy Unknown*.

1995 Sortie de la suite d'*UFO*, *X-COM : Terror From The Deep*. Mythos n'a pas participé au développement, pris entièrement en charge en interne par Microprose.

Le studio se concentre sur le développement d'une suite à *X-COM* tout en travaillant parallèlement sur *Magic & Mayhem*.

1997 Sortie du troisième *X-COM*, cette fois conçu par Mythos : *X-COM : Apocalypse*.

1998 Mythos revient à la fantasy et à la stratégie en temps réel avec *Magic & Mayhem*, édité par Virgin.

2001 Titus Interactive, qui a racheté Virgin à Interplay, annule le prochain projet de Mythos, *The Dreamland Chronicles : Freedom's Ridge*. Le studio n'a d'autre choix que de fermer ses portes.



» [Amiga] Plutôt que de faire le boulot vous-même, invoquez des démons, bêtes et autres vampires pour qu'ils s'en occupent à votre place dans *Lords Of Chaos*.

▶ *Chaos* a demandé beaucoup de temps de développement, à cause des différentes versions, et notre éditeur, Blade Software, avait aussi des soucis financiers… et ne nous payait pas. On a commencé à vraiment s'inquiéter, donc on a brisé notre accord avec eux et on a décidé de se mettre au boulot sur un prototype pour *Laser Squad 2*." Une décision éclairée qui marque le commencement d'une période historiquement déterminante pour la société.

À court d'argent, Julian arrondit les fins de mois en programmant des bases de données, pendant que Nick termine la démo de *Laser Squad 2* sur Atari ST, afin que Mythos puisse commencer à chercher un nouvel éditeur. Microprose est leur premier choix :

TOP CINQ



LASER SQUAD

Un jeu de tactique en tour par tour, sorti en premier lieu sur ZX Spectrum. Premier titre de Mythos, *Laser Squad* inclut déjà nombre d'éléments qu'on retrouvera dans les *X-COM*, notamment les points d'action, les combats en escouade et le moral des troupes : le joueur perd le contrôle des unités qui paniquent.



LORDS OF CHAOS

Sorti sur supports 8-bits en 1990 et sur supports 16-bits en 1991, *Lords Of Chaos* est la suite de *Chaos : The Battle Of Wizards* (1985). On y incarne un magicien qui peut lancer des sorts et invoquer des créatures pour qu'elles se battent à ses côtés. Mythos y mélange la tactique et des éléments de jeu de rôle.





» [PC] Améliorez vos bases et engagez des ingénieurs ainsi que des scientifiques pour obtenir de meilleurs équipements dans *UFO*.



» [PC] Depuis le *Geoscape* d'*UFO*, envoyez vos vaisseaux abattre les Ovnis avant qu'ils n'atterrissent.

"On n'osait pas croire qu'ils voudraient de nous, parce qu'on pensait que Microprose était la meilleure société de jeux vidéo du monde entier", se souvient Julian. "Pourtant ça a marché, en partie parce que Steven Hand, un des designers de Microprose, était un grand fan de *Laser Squad* et qu'il a fait méchamment pression pour qu'ils prennent notre jeu ! Mais Microprose voulait changer certaines choses. Ce qui les obsédait tout particulièrement, c'était d'en faire un jeu comme *Civilization*, qui aurait le même impact, parce que l'antenne anglaise de Microprose était un peu vue comme la 'seconde ligue' de la compagnie. Microprose USA faisait tous les gros jeux et eux, les titres console et les conversions, sans le moindre projet interne sérieux."

Mythos doit donc intégrer au jeu différentes options à la *Civilization*, dont une arborescence de recherche étoffée et une documentation à la *Civilopedia* où les joueurs pourront s'informer plus avant sur tout ce qu'ils auront découvert en jeu. Finalement, on leur demande de s'inspirer d'une série télévisée des années 70, *UFO : Alerte dans l'espace*.

Julian nous confie s'être inquiété face à l'ampleur que prenait le projet, mais avoue être content de la plupart des changements : "Je me suis remis au travail quelques jours pour revenir avec un *design document* d'une douzaine de pages pour *UFO : Enemy Unknown*", se souvient-il. "Il y avait tous les éléments de la version finale du jeu. Il y a juste une chose que je voulais changer : je trouvais l'ambiance d'*UFO : Alerte dans l'espace* un peu ennuyeuse. Dans la série, les extraterrestres sont très semblables aux humains, et je préférais une imagerie 'OVNI' plus moderne. Je me suis basé sur un livre de Timothy Good, *Alien Liaison*."

"Microprose a choisi d'ignorer l'ordre et a maintenu clandestinement le projet"
Julian Gollop

De là viennent les petits gris du jeu et l'idée de permettre aux joueurs de récupérer les technologies extraterrestres, inspirées des affirmations de Bob Lazar sur la Zone 51, dans *Alien Liaison*. "On a en revanche gardé le concept des différents niveaux d'interception d'*UFO : Alerte dans l'espace*", ajoute Julian. "Toutes ces idées se sont assemblées très, très vite."

Le développement ne se déroule pas sans problème. En réalité, le jeu est même carrément annulé, à un moment donné : "On ne l'a pas su, à l'époque", nous dit Julian, "mais Bill Stealey, l'actionnaire ▶



UFO : ENEMY UNKNOWN

Baptisé *X-COM : UFO Defense* aux USA, c'est le grand joyau de Mythos. Le joueur doit protéger la Terre des invasions extraterrestres. Le jeu est très complet, avec des bases à construire, des recherches à conduire, des finances à gérer, des avions à déployer, des nations à contenter… et des aliens à combattre, évidemment.



X-COM : APOCALYPSE

X-COM Apocalypse se concentre sur une seule grande ville aux mains des corporations. On y trouve des idées intéressantes, comme la pause pendant les combats en temps réel et un système de factions qui oblige le joueur à bien réfléchir aux conséquences de ses actes dans ses relations avec les organisations en présence.



MAGIC & MAYHEM

Le dernier jeu de Mythos est un titre de stratégie en temps réel avec des éléments de jeu de rôle, dans l'esprit des deux *Chaos*. Le joueur récupère des ingrédients pour concevoir des sorts dont les effets changent suivant son alignement (loyal, neutre, chaotique).







» [PC] Il suffit d'une ou deux erreurs pour qu'une mission tourne au désastre, dans *UFO*.



SACHEZ ÇA

- Mythos Games est surtout connu pour être le studio à l'origine de la série des *X-COM*.
- Julian Gollop, son frère Nick Gollop et leur père ont cofondé Mythos Games.
- Avant Mythos Games, Julian Gollop avait déjà développé *Time Lords*, *Islandia*, *Battlecars*, *Nebula*, *Rebelstar Raiders*, *Chaos : The Battle Of Wizards*, *Rebelstar Raiders*, *Rebelstar* et *Rebelstar II*.
- Avant Mythos Games, il y a eu Target Games (Julian Gollop, son père et Ian Terry).
- Mythos a travaillé avec plusieurs éditeurs, dont Blade Software, Microprose et Virgin Interactive.
- Mythos Games est né en 1988 et a fermé ses portes 13 ans plus tard, en 2001, après que Titus Interactive, qui avait racheté Virgin, annule le dernier projet en date du studio : *The Dreamland Chronicles*.
- Mythos est particulièrement réputé pour ses titres de combat en tour par tour, mais a aussi conçu des jeux avec des mécaniques temps réel.
- Le plus gros succès de Mythos est le premier volet des *X-COM*, *UFO : Enemy Unknown*. Le jeu s'est vendu à plus de 600.000 exemplaires, rien que sur PC.
- Les productions du studio s'inspiraient beaucoup de jeux de société et de jeux de plateau – notamment le jeu de rôles *Donjons & Dragons*.

principal de Microprose, avait vendu ses parts à Spectrum Holobyte. Quand les gens de Spectrum Holobyte sont passés dans les studios de Microprose Angleterre, ils ont jeté un œil à *UFO* et ont dit que ça avait l'air merdique et qu'il fallait tout arrêter."

Heureusement pour Mythos, l'équipe de Microprose a décidé d'ignorer cet ordre et a maintenu clandestinement le projet, encouragée par les retours très positifs de l'équipe de test. "Ils ont continué comme ça jusqu'à ce que Spectrum Holobyte, qui avait des soucis financiers, demande à Microprose Angleterre de sortir rapidement quelque chose, avant la fin de l'exercice financier de 1994. Microprose leur a alors avoué que le projet qu'ils détestaient était toujours en cours. Et là, ils ont dit oui."

Les idées et mécaniques de jeu avec lesquelles Julian et Mythos jonglent depuis toujours s'imbriquent parfaitement dans *UFO : Enemy Unknown*, qui s'impose comme le meilleur et le plus influent des jeux Mythos. "Je crois que les aspects 'jeux de rôle' atteignent leur maturité, dans *UFO*", nous dit Julian. "Vous avez des soldats à recruter, à baptiser, à équiper. Ils s'améliorent quand vous les envoyez en mission, avec à chaque fois une grosse part de risque. C'est un dilemme constant : pour réussir une mission, il faut envoyer ses meilleurs hommes, mais on ne veut pas qu'ils meurent…"

Suite au succès d'*UFO*, Microprose demande à Mythos de produire une suite en moins de six mois. L'équipe de Julian rechigne, et finit par licencier le code à Microprose pour déléguer le développement de la suite, *X-COM : Terror From The Deep*… qui demandera tout de même un an de travail. Mythos, de son côté, préfère se lancer dans une autre suite, qui deviendra *X-COM : Apocalypse*.

"On a connu pas mal de soucis de développement, sur ce projet", se souvient Julian. "Le principal, c'était de passer du tour par tour au temps réel. La vague des STR s'apprêtait à frapper, donc je me suis dit 'essayons de faire un système de combat en temps réel'. Ce n'est pas un STR comme les gens l'imaginent, mais c'est quand même en temps réel. On a eu l'idée de mettre l'action en pause avec la barre d'espace pour donner des ordres aux soldats, avant de relancer l'action en rappuyant sur 'espace'. C'était nouveau, mais c'était compliqué à mettre au point. L'autre gros problème, c'était les graphismes. Tout était fait en interne chez Microprose Angleterre, comme sur les précédents projets, mais ils ont mis une plus grosse équipe sur le coup, et ils ont essayé de tout refaire à leur sauce. L'équipe artistique disait qu'ils savaient mieux faire des jeux que nous, qu'on ne devrait pas faire ceci ou





DANS L'ADN DE MYTHOS GAMES



DE LA STRATÉGIE

Fondamentalement, Mythos est ancré dans le jeu de stratégie : des combats tactiques de *Laser Squad* aux royaumes fantastiques de *Lords Of Chaos*, on retrouve le même cocktail de gestion et de combats en tour par tour que dans *X-COM*. Tous ces titres s'appuient sur des mécaniques tactiques complexes qui peuvent donner lieu à des évènements non scriptés grisants.



DE L'INNOVATION

Le système de ligne de tir mis au point par Mythos n'est qu'une des innovations du studio. Le formidable succès de *X-COM* inspirera des tas de jeux : par exemple, *Diablo* était à l'origine un titre à la X-COM avant de passer au combat en temps réel, et le système de combat avec pause de *Baldur's Gate* découle tout droit de celui de *X-COM : Apocalypse*.

> **“Ils ont dit “Non, on veut le présenter comme un STR, les jeux de rôle ne se vendent pas””**
> Julian Gollop

cela… On s'est beaucoup disputés. En plus, ils avaient du mal à produire les graphismes isométriques, parce qu'ils essayaient de les faire avec des outils 3D. C'était compliqué. Bizarrement, pour les extraterrestres, ils avaient ce célèbre artiste de science-fiction, Tim White, qui sculptait les ennemis en pâte à modeler pour les scanner dans leurs outils 3D. Mais ça ne fonctionnait pas. Ils ont dû se grouiller de faire des aliens en 3D, et le résultat n'était vraiment pas terrible. C'était des trucs informes. Plusieurs producteurs se sont succédé, aussi, et ça a aussi causé des soucis. Jusqu'au dernier producteur, James Hawkins, qui était vraiment bien. Avec lui, on a quand même réussi à boucler le jeu. Je n'étais pas très content du résultat. Je n'aimais pas les graphismes, je n'aimais pas trop le *level design*… En revanche, je trouvais que le système temps réel marchait bien. Bref, j'étais plutôt mitigé.”

Quand vient l'heure de son nouveau jeu, *Magic & Mayhem*, le studio Mythos s'est trouvé un nouvel éditeur, Virgin Interactive, et se retrouve de nouveau poussé hors de sa zone de confort : “Une fois encore, ça devait être une évolution des mécaniques de jeu de *Chaos*/*Lords Of Chaos*”, explique Julian. “Le joueur incarne un magicien, il lance des sorts, il invoque des créatures… On a commencé à travailler dessus en 1995, avant d'avoir terminé *X-COM Apocalypse*, mais le plus gros de l'équipe n'a pu basculer dessus qu'après la sortie d'*Apocalypse*, en 1998. À cette époque, les jeux en tour par tour n'avaient plus la côte. Tout le monde ne jurait plus que par les jeux de stratégie en temps réel. Le marché PC en était saturé. Et donc on s'est sentis obligés de faire un jeu en temps réel. On voulait accentuer l'aspect ‘jeu de rôle', aussi, mais Virgin nous en a empêchés. Ils ont dit ‘*Non, on veut le présenter comme un STR, les jeux de rôle ne se vendent pas. Hors de question.*' Bien sûr, c'était avant la sortie de *Baldur's Gate*, qui a prouvé que les jeux de rôle se vendaient bien, s'ils étaient bien faits. L'autre aspect de *Magic & Mayhem* auquel on tenait vraiment, c'est son multijoueur en réseau, un élément crucial des STR. Mais je crois qu'on s'est un peu trop focalisés sur le multi aux dépens de la campagne solo. Il y a des soucis d'IA, le *level design* est un peu répétitif, l'histoire légèrement incohérente. On a dû ficeler tout ça à la va-vite.”

Mythos commence à travailler sur un *Magic & Mayhem 2*, mais les ventes décevantes du premier volet les décide à revenir à ce qu'ils maîtrisent mieux. *The Dreamland Chronicles : Freedom's Ridge* est une sorte de successeur à *X-COM*, sur PC et PS2. Le joueur y contrôle une organisation ‘à la *X-COM*', affrontant une



» [PC] *Magic & Mayhem* est le premier titre véritablement temps réel de Mythos.

force extraterrestre qui a conquis la Terre. Malheureusement, le jeu ne verra jamais le jour.

“On avait un accord pour quatre jeux, chez Virgin”, explique Julian. “Mais les catastrophes se sont enchaînées : ils ont d'abord vendu Westwood Studios à EA, et ont par la même occasion perdu une grosse partie de leur force de développement, puis Virgin a été rachetée par Interplay qui l'a revendue à Titus Interactive. *Dreamland* n'intéressait pas Titus. Et quand un éditeur décide de ne pas financer votre projet tout en refusant de vous libérer de votre contrat, vous êtes coincé. On n'a pas pu aller voir un autre éditeur ou vendre la société. On n'a pas pu finir le jeu, parce qu'on n'avait plus d'argent. Il ne nous restait plus qu'à tout liquider. C'est comme ça qu'a fini Mythos Games. C'est triste.”

Mais si Mythos n'est plus, son héritage est loin d'être perdu. La façon dont le studio a abordé la stratégie en a inspiré beaucoup et la formule a montré qu'elle n'avait rien perdu de sa superbe quand Firaxis a rebooté la série *XCOM* avec succès. De son côté, Julian a lui aussi continué à entretenir la flamme chez Snapshot Games, où il a signé *Phoenix Point*, le successeur spirituel de *X-COM* que *Dreamland Chronicles* aurait pu être et que tant de fans attendaient… *



DU JEU DE PLATEAU

L'influence des jeux de plateau dans les titres de Mythos est évidente, surtout dans les jeux isométriques du studio. Les mécaniques tactiques, les combats en escouade, les points d'actions, les systèmes de moral, d'encombrement, etc., sont tous directement tirés du monde de *Donjons & Dragons* et de jeux de plateaux d'Avalon Hill ou de SPI.



DU JEU DE RÔLE

Dès le début, Mythos a voulu mélanger la tactique et le jeu de rôle : la création et l'*upgrade* de personnages à conserver d'une mission à l'autre étaient déjà au programme de *Lords Of Chaos* avant d'être repris dans *UFO : Enemy Unknown*. L'implémentation des factions de *X-COM Apocalypse* et le système de points d'expérience de *Magic & Mayhem* en sont d'autres illustrations.



DU MULTI

Le multijoueur a toujours été central, pour Mythos, vu que le studio puise sa source dans les jeux de plateau. C'est particulièrement flagrant dans les tout premiers jeux du studio : si *Laser Squad* propose une campagne en solo, le jeu a été pensé en premier lieu pour le multijoueur. *Lords Of Chaos* est jouable à quatre et *Magic & Mayhem* met l'accent sur le jeu en réseau (au détriment, hélas, de la campagne solo).

CANON DE PONT

BOMBARDIER LÉGER

BIPLAN

AUTO

Une version plus puissante et automatisée de l'arme de base, bien pratique contre les navires ennemis.

SAKICHI

Une étoile-bonus rare qui octroie 5000 points et remplit à bloc le chrono d'arme.

TRIDIRECTIONNEL

Une arme précieuse contre les ennemis peu puissants qui déboulent régulièrement en masse devant vous.

SUPER -AS

LE GUIDE ULTIME DE

1943
THE BATTLE OF MIDWAY

Après en avoir mis plein les mirettes aux joueurs d'arcade avec *1942*, Capcom récidive sans grande surprise avec une suite qui renvoie au cœur de la Seconde Guerre mondiale dans un shoot-'em-up aussi frénétique que son prédécesseur!



1*942* a fracassé le moule du shoot'-em-up d'arcade en troquant les monstres et autres extraterrestres pour une thématique historique, et en mettant les joueurs aux commandes d'un P38 boosté aux hormones dans une action frénétique inspirée de la Seconde Guerre mondiale. Trois ans plus tard, encouragé par l'énorme succès du jeu, Capcom a poursuivi le combat en rattachant son nouveau volet, *1943*, à la bataille historique de Midway – qui soit dit en passant s'est déroulée en juin 1942, six mois après l'attaque-surprise sur Pearl Harbour. Après avoir pansé ses plaies et rassemblé ses troupes, la flotte américaine converge vers l'atoll de Midway, au milieu de l'Atlantique, pour prendre sa revanche sur les Japonais. Le cuirassé Yamato, fierté de la flotte japonaise commandée par l'amiral Isoroku Yamamoto, est la cible principale de l'attaque.

Allez, on s'arrête là pour le cours d'Histoire : *1943*, c'est une histoire entre votre P38 chéri et des tas et des tas d'avions et de navires ennemis à démolir. Comme dans *1942*, la partie démarre depuis le pont d'un porte-avions (en train de subir une attaque) et scrolle verticalement pour vous jeter directement dans le bruit et la fureur de la guerre, avec pour seule arme un double canon riquiqui. Heureusement, vous pouvez rapidement ramasser des *power-ups* en abattant des formations d'avions rouges. Ce ne sont pas vos seuls ennemis, bien sûr : vous allez croiser toutes sortes de machines volantes – jets, bombardiers et autres avions de chasse. À la fin de chaque niveau, vous tomberez évidemment sur un boss, aérien ou maritime. Vous devrez détruire ces cibles prioritaires pour réussir votre mission. Sinon, vous êtes bon pour un deuxième tour.



» [Arcade] Les ailiers sont rares et difficiles à décrocher, dans *1943*, mais ils en valent l'effort!

TÊTE BRÛLÉE ... mais pas trop.



LES NAVIRES

 Dans la plupart des niveaux, il va falloir attaquer la flotte ennemie – et c'est là que les *power-ups* s'avèrent ô combien nécessaires. Les armes qui tirent sur les côtés sont particulièrement utiles, car elles permettent de tirer en continu tout en évitant les balles des canons de ponts des vaisseaux ennemis. Oubliez le canon tridirectionnel, trop faible.

LES AILES DE L'ENFER

 Ces gros avions de fin de niveau sont difficiles à abattre. Mieux vaut les entamer avec quelques *smart bombs* et attendre entre deux salves dévastatrices de l'ennemi pour attaquer. Patience est mère de sûreté, comme dit papy (qui a fait la guerre).





EN BAS (MAIS PAS TROP)

 Résistez à l'envie de vous jeter sur un *power-up* qui vous fait de l'œil, en haut de l'écran. Attendez qu'il arrive dans le tiers inférieur pour le cueillir. Patience est mère de sûreté, comme dit papy (qui a fait la guerre et qui a tendance à radoter).

DANS TON SIX!

 Ne restez pas collé en bas de l'écran, non plus. Dès le troisième niveau, des ennemis apparaissent régulièrement dans votre queue, et s'ils ne tirent pas souvent, la moindre collision vous fait perdre autant d'énergie qu'un projectile.





1943 renchérit sensiblement sur son prédécesseur, en introduisant de nouvelles tactiques bien plus évoluées dans le game design, tout en abandonnant cet insupportable bruit de sifflet qui nous cassait violemment les oreilles. On peut ainsi tirer sur les *power-ups* pour les modifier afin d'obtenir l'arme ou le boost d'énergie qu'on souhaite. Un raz-de-marée ou un orage de foudre (la nature est du côté des Américains, c'est bien connu) font office de *smart bomb* et consument de l'énergie. Votre P38 va traverser 16 champs de bataille (11 au-dessus de la mer, 5 au-dessus des nuages). Vos talents de pilote seront mis à rude épreuve, car les tourelles blindées des cuirassés et autres porte-avions ennemis crachent des myriades de projectiles, soutenus par des essaims d'avions de chasse.

Chaque *power-up* d'arme ne dure qu'un certain temps, indiqué par un compteur en bas de l'écran. On peut prolonger ce délai en ramassant de nouveau le même bonus d'arme, à sélectionner soigneusement pour chaque niveau. Le très fiable tir tridirectionnel est bien utile contre les vagues de petits avions ennemis, mais moins efficace qu'un lancer de bananes sur les plus gros, contre lesquels mieux vaut privilégier des armes plus puissantes et plus concentrées.

1943 propose un mode deux joueurs en simultané (dans *1942*, c'était chacun son tour) et son système de barre de puissance est bien plus agréable que la mécanique impitoyable du "*T'es touché, tu meurs*" de son prédécesseur.

On peut même s'en servir à son avantage, par exemple en se prenant volontairement un coup pour sortir son P38 d'une situation tendue où l'on risque de se prendre de plus gros dégâts.

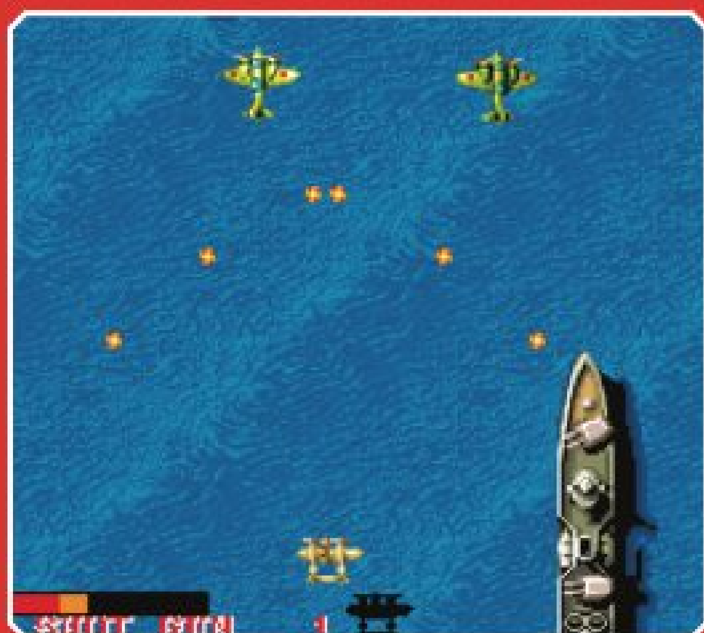
Comme dans *1942*, on peut s'étonner dans *1943* du choix du contexte historique et des ennemis, étant donné les origines japonaises du jeu. C'est peut-être pourquoi un peu plus tard, la même année, Capcom a sorti *1943 Kai : Midway Kaisen* (ou *Battle Of Midway Mark II* aux USA). Le thème reste le même, mais de nombreux changements viennent bousculer le contexte historique de la première version. Le jeu est plus court (10 niveaux au lieu de 16) et les graphismes sont pas mal modifiés : le joueur y dirige un biplan Boeing Stearman E75 et affronte des avions du même genre. Pour la petite histoire, le Stearman servait surtout d'avion d'entraînement à l'époque de la Seconde Guerre mondiale, mais dans *1943 Kai*,



» [Arcade] Le crash du boss-bombardier en flammes est visuellement spectaculaire.



[Arcade] En combat aérien, la *smart attack* prend la forme d'un éclair aussi formidable que ravageur.



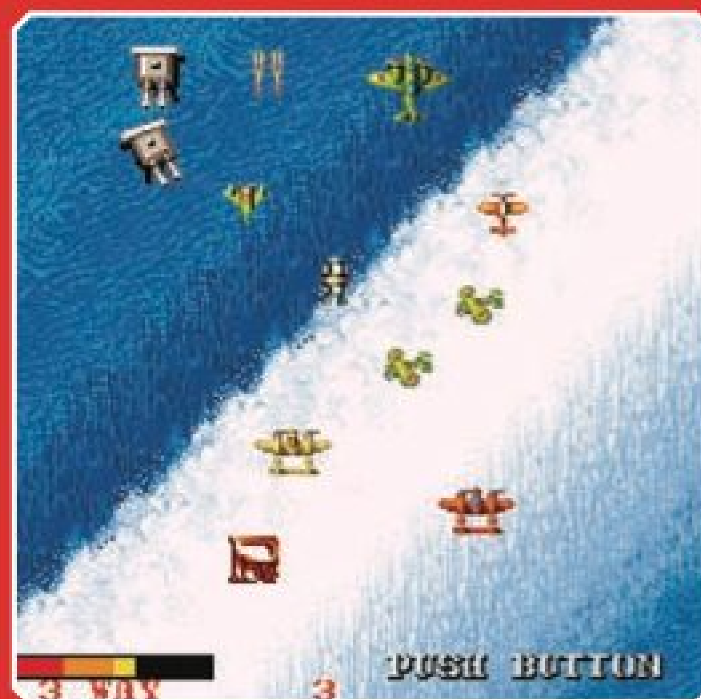
BIEN GÉRER SES POWER-UPS

 Il faut savoir gérer intelligemment les *power-ups*, dans *1943*. Ils ont non seulement une durée réduite, mais certains peuvent aussi être modifiés en tirant dessus avant de les ramasser. C'est plus facile à dire qu'à faire, en plein cœur des combats, mais c'est déterminant pour espérer s'en sortir.

BIEN GÉRER SES POWER-UPS (SUITE)

 Un chrono en bas de l'écran indique le temps qu'il reste à votre *power-up*. Gardez un œil dessus pour ne pas être pris de court quand vous vous retrouverez avec votre canon de base.





LA VAGUE À L'ÂME

 Le raz-de-marée consomme de l'énergie, donc ne vous en servez qu'à bon escient. Là encore, la bonne gestion des power-ups est cruciale : pensez à refaire le plein d'énergie avant d'aborder un boss, afin de lui balancer un maximum de *smart attacks*. Vous récupérez toute votre énergie en début de niveau suivant, donc lâchez-vous !

GARE AUX BOMBARDIERS

 Ces bombardiers qui émergent des nuages peuvent être très dangereux si vous n'y prenez garde, car ils ont la sale habitude de changer d'altitude pour éviter vos projectiles. Ne gâchez pas vos tirs dans le vide !



RÉSERVOIR

 Si vous tirez assez longtemps sur un power-up, il se transforme en réservoir d'énergie qui vous refile un boost de 24 points de puissance.

BOMBARDIER

CANON À POMPE

 Un tir lent, mais à dispersion large, qui détruit également les tirs ennemis. Ce n'est pas négligeable.

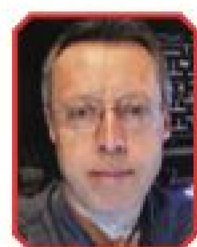
YASHICHI

 Ce bonus apparaît plus souvent vers la fin du jeu, après que vous ayez descendu un escadron de jets. Il restaure totalement votre barre de vie.

JET

L'ENVOL VERS LE 16-BITS

Alan Grier a travaillé sur les portages de *1943* sur supports 16-bits.



Comment vous êtes-vous retrouvé à travailler sur les portages de *1943*?
Je travaillais pour le petit studio ICE Software, dirigé par Ian Morrison. ICE était sous-traitant pour Probe et produisait diverses conversions de l'arcade. *1943* est la première licence que Probe nous a confiée. Heureusement, on s'en est assez bien sortis, et donc ils nous ont ensuite confié d'autres portages.

Connaissiez-vous le jeu d'arcade?
Oui, j'ai grandi dans les salles d'arcade. Et une fois dans le milieu du jeu vidéo, j'ai continué à jouer en appelant ça de la recherche. J'adorais *1943* et *1942* – j'étais un grand fan des shoot-'em-ups verticaux.

Aviez-vous déjà travaillé sur des portages d'arcade avant?
Non, je crois que c'est ma première conversion de ce genre, mais ensuite, j'ai bossé sur *Tiger Road*, *Chase HQ 2*, *Turbo OutRun* et *Roadblasters*. On avait une borne de *1943* dans nos locaux, et on a enregistré des heures de vidéo du jeu après avoir activé les vies et les *continues* infinis.

C'est vous qui avez fait les graphismes sur Amiga et Atari ST?
Malheureusement, oui. Les versions Amiga étaient souvent des portages de l'Atari ST. J'aime me convaincre que c'était parce que mes graphismes Atari ST étaient géniaux, mais en réalité, c'était plus pour des questions de budget et de délais de production.

Avez-vous dû modifier ou retirer des éléments de la version d'arcade d'origine?
Je ne suis pas certain, mais je crois qu'on a réussi à faire tenir presque tout le jeu, au prix de pas mal de compromis. Je détestais le gros panneau latéral, par exemple, même si je suppose qu'il était là pour une bonne raison. Pareil pour *Tiger Road*, avec son panneau énorme et sa petite fenêtre de jeu. J'aurais adoré que ça soit en plein écran.

On ne peut pas dire que ce soit une très grosse réussite, ce portage 16-bits…
On était contents du résultat à l'époque, et plus important encore, les éditeurs en étaient contents. Mais oui, avec le recul, c'est vrai que ce n'était pas terrible-terrible.

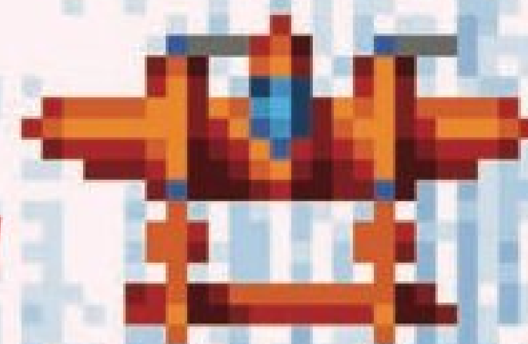


PETIT BOMBARDIER

LASERS
Cet anachronisme a un effet dévastateur sur les avions adverses. Une arme de choix à adopter sans retenue dans *1943 Kai*.

AILIERS
Ces braves pilotes viennent escorter votre P38 et par la même occasion, ils augmentent méchamment votre puissance de feu, surtout avec le laser de *1943 Kai*.

OBUS
Un missile très puissant particulièrement utile contre les boss, notamment les bombardiers de fin de niveau.



JOUEUR 2

POWER
Un bonus qui vous donne un peu de carburant ou d'énergie, fréquemment lâché par les avions rouges.



» [Arcade] Les lasers de *1943 Kai* sont certes anachroniques, mais non moins efficaces !

▶ il est projeté au cœur de l'action au-dessus du Pacifique. On retrouve les *power-ups* de *1943*, accompagnés de petites nouveautés sympathiques : un redoutable laser remplace l'autocanon, et comme toutes les armes de *Kai*, ce dernier peut être amélioré en récupérant un second bonus du même type. On a aussi droit à un tir à dispersion sur 360° et à des bonus d'ailiers plus réguliers. Ce n'est pas du luxe, puisque *1943 Kai*, véritable *bullet hell* de la Seconde Guerre mondiale, s'amuse à envoyer des quantités obscènes d'ennemis à la tronche du joueur, qui en bave méchamment. Outre ce nouvel arsenal, *Kai* a aussi droit à des arrière-plans un peu bizarres et à une bande-son plus variée que celle de *1943*. Bref, les deux titres sont assez différents pour être très complémentaires.

Sortis en 1988, à l'époque où les ordinateurs 8-bits étaient sur le déclin et que les machines 16-bits se cherchaient encore, les portages de *1943* ne sont pas des plus reluisants. Leur qualité est des plus variables sur 8-bits, de la version Spectrum potable à la mouture CPC très décente, mais tronquée, en passant par une édition C64 lamentable. On en profite pour évoquer un certain *'43 : One Year After* sorti sur ce support, un an avant le portage officiel de *1943*. Ce jeu assez pourri sans lien officiel avec la série, mais très lourdement 'inspiré' de *1942*, a été produit par la société suédoise American Action (cherchez pas).

1943 Kai n'a eu qu'un seul portage, sur PC Engine, et uniquement au Japon. *1943* est quant à lui un invité de longue date de bien des compilations Capcom (dont *Capcom Generations* et *Classics Collection*), où il continue d'enchanter les joueurs avec son gameplay à la fois frénétique et tactique. *

CONVERS1943IONS



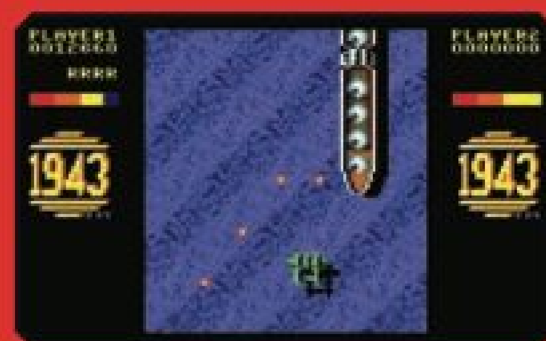
▲ AMIGA

Un portage qui part en sucette, exactement comme sur Atari ST. Tout le plaisir de jeu est gâché par une lenteur affligeante et une arme par défaut tout bonnement horrible.



▲ NES

Cette version prend ses distances avec le contexte historique et place l'action sur l'île fictive de Valhalla Island. On peut également améliorer différents aspects de son avion entre deux niveaux.



▲ AMSTRAD CPC

Le meilleur portage 8-bits du jeu. Ça manque un peu de vitesse, l'affichage est tassé, mais on retrouve l'esprit de la version d'origine. Par contre, il n'y a que deux niveaux de jeu. Ça fait court.

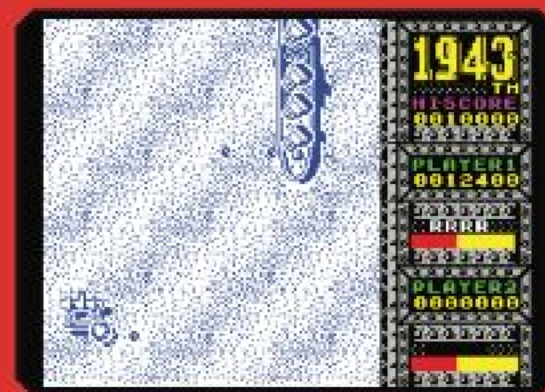


▲ PC ENGINE

Le portage PC Engine de *1943 Kai* est très fluide et bénéficie en prime de niveaux supplémentaires. À mi-parcours, le jeu change radicalement, avec de nouvelles musiques, de nouveaux ennemis et une nouvelle puissance de feu. Excellent !

▼ ZX SPECTRUM

Hélas pour lui, 1943 est sorti juste après le *Flying Shark* de Firebird, largement plus réussi. Ça reste décent, mais assez moche. C'est aussi plus facile que la version d'arcade.



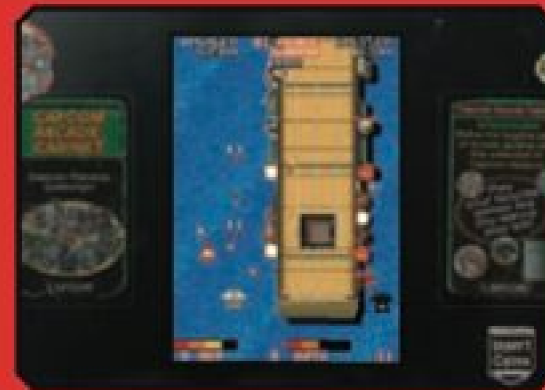
▼ PSP

Ce portage fait partie de la compilation *Capcom Classics Collection Reloaded*, où l'on retrouve *1942*, *1943* et *1943 Kai*. Il y a des extras et des *cheats* à débloquer, et de bien utiles sauvegardes *in-progress*.



▼ XBOX 360/PS3

Un premier pack de la compilation *Capcom's Arcade Cabinet* inclut *1943*, aux côtés de *Black Tiger* et d'*Avengers*. *1943 Kai* est quant à lui un bonus offert à ceux qui achètent le *set* complet.



▼ PLAYSTATION/ SATURN

1942, *1943* et *1943 Kai* sont dans la compilation *Capcom Generations : Wings Of Destiny*. L'émulation est impeccable, mais ça manque un peu de bonus.





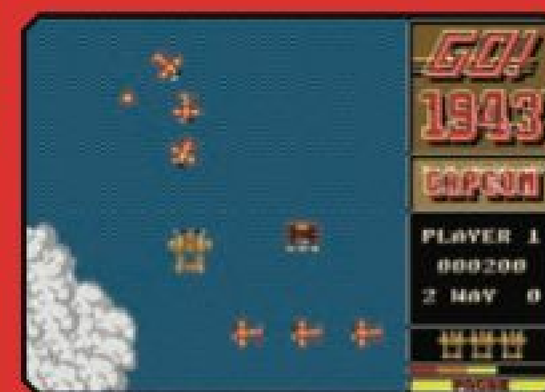
▲ C64

Tiertex signe là encore un autre portage C64 de piètre qualité. L'appareil du joueur est très lent, les niveaux ont été méchamment tronqués… Un jeu à la fois court et décevant.



▲ XBOX/PS2

Encore une compilation rétro de chez Capcom. Dans cette *Capcom Classics Collection*, on retrouve des émulations fidèles des bornes d'arcade de *1942*, *1943* et de *1943 Kai*.



▲ ATARI ST

Le portage n'aurait pas dû être trop compliqué pour le micro 16-bits d'Atari, mais c'est quand même bien foiré : pas de jeu à deux, des commandes pourraves, des graphismes à pleurer… Pas bien.



LE MAKING OF DE THE X FILES™ RESIST OR SERVE

NOUS AVONS RETROUVÉ D'ANCIENS AGENTS DE BLACK OPS ENTERTAINMENT AFIN QU'ILS NOUS RACONTENT LA VÉRITABLE HISTOIRE DE CE TITRE PS2 SOUS-ESTIMÉ, BASÉ SUR UNE PETITE SÉRIE TÉLÉVISÉE DONT VOUS AVEZ PEUT-ÊTRE VAGUEMENT ENTENDU PARLER...





DU MÊME DÉV'

BLACK DAWN
SUPPORT : PLAYSTATION
ANNÉE : 1996

007 : THE WORLD IS NOT ENOUGH
SUPPORT : PLAYSTATION
ANNÉE : 2000

THE X-FILES : RESIST OR SERVE (CI-DESSUS)
SUPPORT : PS2
ANNÉE : 2002

Bien que David Duchovny et Gillian Anderson aient rendossé les rôles de Mulder et Scully en 2008 pour un film *Régénération* pas top-top et en 2016 et 2018 dans deux nouvelles saisons pas très convaincantes, les fans des *X-Files* (*Aux frontières du réel*, comme on disait à l'époque des samedis soir sur M6), n'ont pas grand-chose à se mettre sous la dent depuis la 'vraie' fin de la série en 2002 (voire avant, pour les fans qui pensent aussi que les saisons 7, 8 et 9 sont pourries). Du côté des jeux vidéo, il y a eu des tas de titres mobiles décevants et une aventure en FMV guère plus captivante, d'autant que dans la plupart des cas, on ne joue même pas Mulder ou Scully. Un comble pour des jeux estampillés *X-Files*.

Mais il y a quand même une belle exception, sortie sur PS2 à l'époque du grand final de la série originelle, en 2002. *The X-Files : Resist Or Serve* est non seulement parfaitement dans l'esprit de la série, aussi bien en termes d'ambiance que d'esthétique, mais offre aussi aux fans l'occasion d'incarner les deux héros emblématiques, doublés par les acteurs eux-mêmes. Alors bien sûr, disons-le tout de suite, ce n'est pas une grosse réussite du côté du gameplay et des graphismes, mais c'est largement ce qui s'est fait de mieux sur le sujet. Les défauts du jeu sont sans doute la conséquence d'un développement plutôt... chaotique.

"Au départ, on était allés voir notre producteur exécutif chez Fox Interactive, Michael Pole, pour présenter notre projet de jeu sur *Buffy contre les vampires*", se souvient John Botti, dirigeant de Black Ops Entertainment. "Malheureusement, *Buffy* était déjà pris, mais on nous a proposé *The X-Files* à la place. J'ai accepté avec joie : j'adorais cette série."

Auparavant, Black Ops Entertainment avait déjà signé plusieurs jeux sous licence, dont *Warpath : Jurassic Park* (un jeu de combat en un contre un avec des dinosaures), divers jeux de sport et plusieurs titres *James Bond*, dont *007 : Le monde ne suffit pas*. Pour ce projet *X-Files* sur PlayStation 2 et Xbox, on leur confie un budget de 2 ou 3 millions de dollars, permettant de payer une équipe de 20 à 30 personnes. Parmi celles-ci, on trouve le directeur artistique Michael Field, un employé



» [PS2] Une séquence très psychédélique vous attend dans l'appartement de Mulder, dans le second 'épisode' de *Resist Or Serve*.



» [PS2] Vous avez peu de munitions, donc utilisez-les parcimonieusement.

de longue date : “Au début, c’était génial, de bosser chez Black Ops”, nous raconte-t-il. “Dans l’équipe, il y avait de grands artistes et des programmeurs très compétents. L’ambiance était optimiste et énergique.”

Hélas, cela ne va pas durer. Pourtant, à cette époque, Michael est plutôt emballé par le projet *X-Files* : “La licence elle-même était très excitante”, nous dit-il. “C’était notre plus gros projet depuis longtemps, et le moral était au beau fixe. Pour la première fois, on m’a confié la direction de ma propre équipe, et on a pu rassembler un groupe de gens très talentueux.”

Les créateurs de la série ne se sont que très peu impliqués : “On a rencontré Chris Carter à une soirée de fin de tournage des *X-Files*, mais c’est le studio qui nous a donné la plupart des instructions”, se souvient John.



UN BOSS FINAL AUX FRONTIÈRES DU RÉEL

■ Pour être exact, on enchaîne cinq combats de boss, sans point de sauvegarde. C’est cruel. “Je crois qu’on voulait que la dernière zone soit difficile, mais au final, j’ai peur qu’on se soit précipités pour terminer le jeu”, se souvient Kirk. “On était en retard, on n’avait plus le temps”, ajoute John. “Il arrive que les boss de fin de jeu soient trop difficiles à battre, parce qu’ils sont réglés par des concepteurs et des testeurs qui connaissent leur jeu par cœur.”


» [PS2] Parfois, on a l’impression que Mulder et Scully se sont paumés du côté de Racoon City...

Cela n’empêche pas Black Ops de faire en sorte de rester aussi fidèle que possible à l’œuvre de Chris Carter : “Nos photographes se sont rendus sur tous les plateaux de tournage pour tout photographier dans les moindres détails”, souligne John qui ajoute que ce n’est qu’une des nombreuses facettes du gros travail de préproduction qu’il a fallu entreprendre pour le projet.

Fox et Black Ops optent pour un genre de jeu plutôt approprié au matériau source : “On voulait surfer sur la vague des *survival horror* de l’époque”, se souvient le producteur et lead designer Kirk Lambert, concédant par la même occasion l’influence de *Resident Evil* et de *Silent Hill*. “On pensait que ce serait accessible à tous les amateurs de *survival horror*, mais on a ajouté assez d’*Easter eggs* et de clins d’œil à la mythologie de la série pour satisfaire les fans de *X-Files*.”

Il est vrai que les références sont légion, jusqu’à certaines blagues à propos de la collection de films pour adultes de Mulder.

Histoire d’ajouter à l’authenticité, les doublures cascade de Gillian Anderson et de David Duchovny sont engagées pour la *motion capture* de Scully et Mulder. Le joueur incarne les deux personnages, qui suivent leur propre cheminement en exploitant leurs talents respectifs. Scully a même droit à des mini-jeux d’autopsie. Mais les problèmes ne tardent pas à éclore.

“On a commencé à avoir des soucis quand on a commencé à travailler sur les lampes-torches”, se souvient Michael. “Le moteur qu’on avait acheté ne fonctionnait pas avec nos objets 3D. Il en allait de même pour le moteur de brouillard. Au lieu de prendre le temps de corriger tout cela, John a choisi ▶

CETTE SEMAINE, DANS X-FILES

Le jeu se découpe en trois “épisodes”, génériques inclus.



RENASCENCE

■ Mulder et Scully enquêtent à Red Falls, une petite ville du Colorado où des sœurs jumelles ont été accusées de sorcellerie. Ils devront affronter une invasion de zombies et découvriront l’existence d’un artefact extraterrestre en possession d’individus dotés de pouvoirs mystiques... Eh ouais, ça commence fort.



RESONANCE

■ De retour à Washington, Mulder et Scully font leur rapport à Skinner. Mulder souffre des effets des radiations aliens qui le relient à l’artefact. Pendant ce temps, Scully infiltre une société de biotechnologie avec l’aide des Bandits Solitaires.



RECKONING

■ Mulder remonte la piste de l’artefact alien jusqu’à Tunguska, mais a vite besoin du secours de Scully. Tous deux suivent l’Homme à la Cigarette jusqu’à un monastère sibérien, où le mystérieux personnage et son sbire Krycek planquent un ancien vaisseau extraterrestre. Le duo devra choisir entre la résistance ou l’asservissement. D’où le titre du jeu, voyez...

LA VÉRITÉ EST AILLEURS, MAIS TOUT LE MONDE EST LÀ

Les principaux personnages de la série sont au rendez-vous, doublés par les vrais acteurs, s'il vous plaît.



FOX MULDER

Un agent du FBI obsédé par la vérité sur un vaste complot gouvernemental qui cache plein de choses sur les extraterrestres. Il est aussi fasciné par le paranormal. Tant qu'on y est, autant se faire la totale.



DANA SCULLY

Assignée aux dossiers classés pour garder un œil sur Mulder, elle finira par lui accorder toute sa confiance et sa loyauté, même si elle préfère aborder les théories de Mulder avec scepticisme et un regard plus scientifique.



WALTER SKINNER

Le directeur adjoint Skinner est pris en étau entre les ordres de sa hiérarchie et sa foi en Mulder et Scully. C'est sans doute leur seul véritable allié au FBI.



L'HOMME À LA CIGARETTE

Un personnage sombre et mystérieux qui tire les ficelles dans l'ombre pour pourrir tous les efforts de Mulder et de Scully pour dévoiler la vérité sur le complot, dont il est un acteur central, bien sûr.



LES BANDITS SOLITAIRES

Frohike, Byers et Langly (les *Lone Gunmen* en V.O.) forment un trio de nerds excentriques et conspirationnistes, à qui Mulder fait plus d'une fois appel.



ALEX KRYCEK

Ancien collègue de Mulder au FBI (dans la deuxième saison, pour être exact), cet individu sans scrupules s'occupe du sale boulot de l'Homme à la Cigarette.



» [PS2] En tant qu'agents du FBI, vous devez être prêt à vous servir de votre arme.

de les abandonner en faveur de bidouilles low-tech qui juraient méchamment avec l'esthétique globale."

John n'a pas tout à fait les mêmes souvenirs : "Au début, je crois que l'équipe était partie sur une solution purement mathématique pour le brouillard et la lampe-torche, pour finalement se rendre compte que la PS2 n'avait pas la puissance requise. On s'est rabattus sur la seule solution qu'il nous restait, vu le temps et le budget impartis. Je ne me rappelle pas de ce qu'on avait décidé, d'autant que je ne dirigeais pas directement cette équipe. Je faisais tourner la boîte, et c'était il y a plus de quinze ans ! Je crois qu'en réalité, on n'a pas eu le choix et on a dû opter pour une autre approche, qui m'a autant frustré que tout le monde."

Kirk a aussi sa vision des choses : "Si je me rappelle bien, c'était un problème de limitations du moteur. On avait fait des essais avec des caméras libres, mais ça ne marchait pas. Il ne faut pas oublier que Black Ops était surtout réputé pour ses jeux de sport. C'était notre premier jeu de ce type, et on se servait d'un moteur de jeu qui n'était pas pensé pour."

L'éditeur du jeu vient aussi compliquer les choses : pendant le développement du jeu, Fox Interactive est revendu à Vivendi Universal qui veut que *Resist Or Serve* parte dans une tout autre direction.

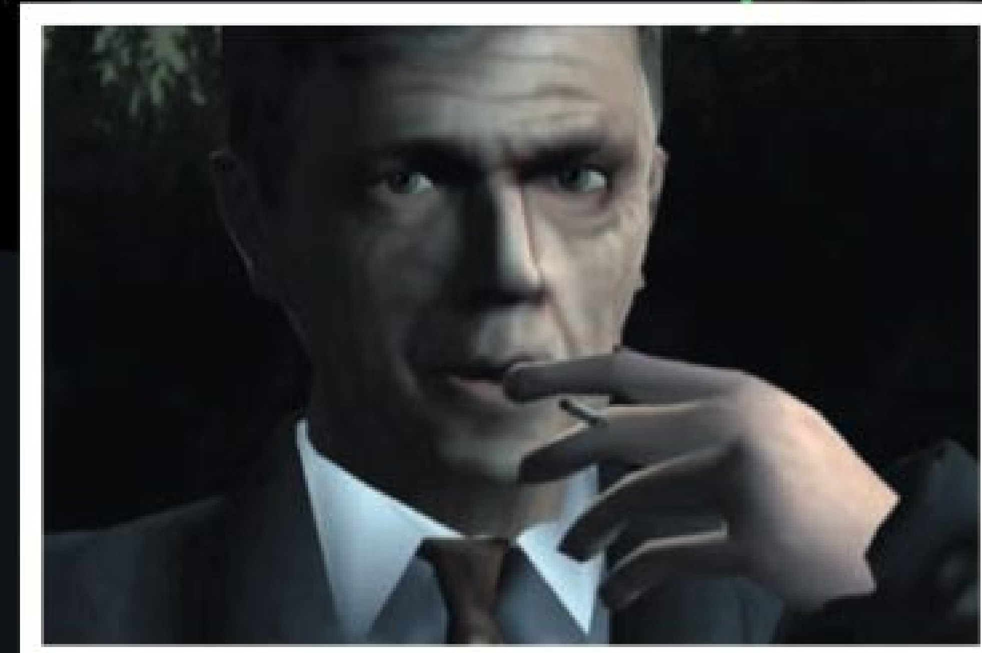
"Cette nouvelle approche et son scénario avaient le mérite d'être plus proches de la licence *X-Files*", nous dit John. "Le souci, c'est



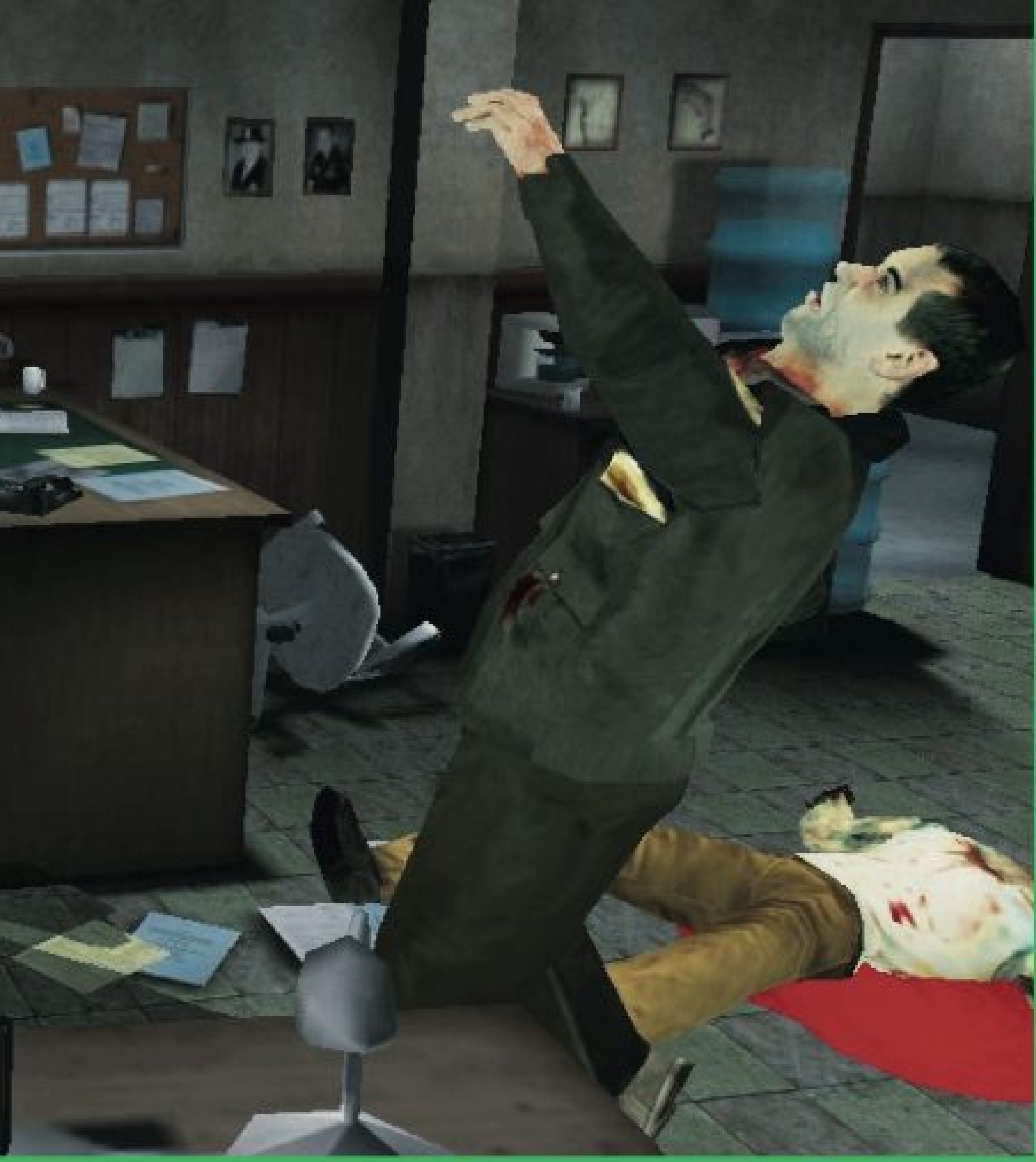
» [PS2] En tant que Scully, vous devrez conduire quelques autopsies bien crades. N'oubliez ni vos gants, ni vos lunettes, et encore moins votre stick qui sent bon.



» [PS2] On en voit du pays, d'une petite ville du Colorada à un monastère sibérien, en passant par le QG du FBI et Tunguska.



» [PS2] Les graphismes sont un peu frustes, mais on reconnaît quand même bien les personnages.



qu'ils ont décidé de bazarder la plupart des niveaux qu'on avait créés, alors qu'on était entre la version alpha et la bêta. Et ils nous ont balancé un script de 600 pages, écrit par Thomas Schnauz, qui avait signé le scénario de deux épisodes de la série."

Vivendi conserve certains éléments de la vision de Black Ops, notamment l'ancrage dans le *survival horror* et les gameplay distincts des deux personnages. Cependant, le nouveau scénario cause une grosse agitation.

Vivendi demande au directeur du développement Jose Villeta, qui a manifesté son désaccord, de quitter le projet. Mais cette décision est vite remise en question : "Comme tout le monde le sait, dans ce milieu, si vous virez votre programmeur principal en plein milieu du projet, celui qui a toute la structure de code dans la tête, le développement se retrouve au point mort", nous dit John. "C'est exactement ce qu'il s'est passé. Deux mois plus tard, les dirigeants du studio sont allés voir Jose, qui était parti travailler sur notre jeu *Terminator*, pour s'excuser, lui dire qu'ils avaient merdé et qu'ils voulaient le réengager. Mais il n'y a pas eu que Jose. Pas mal de graphistes et d'animateurs se sont barrés, aussi."

Maggie Bellomy (qui à l'époque portait encore son nom de jeune fille, Langley) devient la nouvelle *lead animator* du projet : "Je suis arrivée assez tardivement dans le développement, à la place d'un brave type incapable d'absorber la pile d'instructions que lui balançait l'éditeur", se souvient-elle. "C'était un jeu coûteux, et tout le monde était très nerveux, chez Vivendi. Je discutais avec eux presque tous les jours pour écouter leurs doléances et pour qu'ils aient l'impression que la production allait dans leur sens."

Maggie a affronté son lot de défis : "Il y avait un programmeur junior qui codait les animations du jeu", nous raconte-t-elle. "Il foutait les animations en l'air, et il rejetait la faute sur les animateurs. Et surtout, il était incapable de comprendre que le cycle d'animation d'une course était plus court qu'une animation de marche, par exemple. Quand Scully se retrouvait derrière Mulder, elle lui courait après au ralenti !"

Maggie a dû aussi intervenir sur les intégrations des cinématiques. "L'artiste qui s'en occupait réussissait à chaque fois à rater un gros truc, dans chaque scène."

"C'était dur, pour moi", nous confie Michael. "Je sortais d'un divorce difficile, je n'allais pas bien. J'avoue que mes soucis personnels et ma tristesse ont pris le dessus sur mon travail et m'ont empêché de bien gérer mon équipe."

> "IL FOUTAIT LES ANIMATIONS EN L'AIR, ET IL REJETAIT LA FAUTE SUR LES ANIMATEURS"
> Maggie Bellomy

"Je me rappelle d'un jour où j'étais allé voir Michael dans son bureau", nous raconte John. "Quand je lui ai demandé de me passer une feuille de suivi, le document où tout le travail est noté et dont tous les autres directeurs artistiques de Black Ops se servaient, j'ai découvert qu'il n'en avait pas. Je l'ai aidé à en rédiger une, avec ce qu'il fallait faire, le temps qu'il fallait consacrer à chaque point, etc. Histoire de voir quand on pourrait terminer le jeu et combien il nous coûterait en plus."

Pour évacuer le stress, John prend des cours d'arts martiaux à l'heure du déjeuner : "À la fin du développement de *X-Files*, j'étais devenu un as des coups de pied !"

Gillian Anderson et David Duchovny se sont impliqués vers la fin du projet pour enregistrer leurs répliques. "Ils étaient très professionnels, et c'est génial d'avoir leurs voix dans le jeu", s'enthousiasme John. "Ils n'étaient pas très partants, au début, mais je ne crois pas que c'était pour des questions d'argent."

La faute aux performances des personnages en 3D des cinématiques? "Will Botti a choisi d'utiliser les mêmes modèles 3D que dans les séquences de jeu, avec quelques légères améliorations", explique Michael. "De près, ils sont horribles. Maintenant que j'ai ravalé ma honte, je les trouve plutôt hilarants, en fait !"

Prévu pour le printemps 2003, *Resist Or Serve* ne sort finalement qu'en mars 2004. "Je n'ai jamais bossé aussi longtemps sur un jeu", nous dit Kirk. "Ça a duré plus de deux ans. C'est beaucoup pour un jeu, surtout pour un petit studio."

"Je pense que le produit final est quand même réussi, malgré une gestation difficile", conclut John.

Les amateurs de *survival horror* sont un peu déçus, mais les fans des *X-Files* ont ce qu'ils voulaient. "Des fans de la série sont venus me voir, sur un salon, pour me remercier chaleureusement d'avoir fait un jeu à la hauteur de leurs attentes."

"On a su reproduire l'ambiance de la série et son esthétique", ajoute Michael. "Tout n'est pas parfait, mais certaines scènes sont très efficaces."

"Je crois qu'on était tous satisfaits du résultat", nous dit Kirk. "Les doublages de tous les acteurs, le scénario bien construit et les clins d'œil pour les fans font qu'on pardonne en partie les défauts du jeu. Je crois que Fox et Vivendi n'ont pas été trop mécontents des ventes."

Ceci dit, la version Xbox n'a quand même jamais vu le jour.

C'est vrai, *Resist Or Serve* souffre de plein de défauts, mais il n'en demeure pas moins honorable, surtout pour les fans et les nostalgiques de Mulder et Scully.

Ça vaut bien quelques applaudissements et un générique fredonné d'une voix frémissante de nostalgie : "*dougoudougou-dougoudougou*". *



» [PS2] Promenez-vous dans les locaux du FBI, allez faire la bise à Skinner dans son bureau ou descendez dans l'antre de Mulder, au sous-sol.

Pin-up Matos

Saviez-vous ça ?

 Contrairement à ce qu'on croit souvent, les lettres 'DS' ne signifient pas "*dual screen*" ("double écran"), mais "*developers' system*", au regard des nouvelles possibilités offertes aux créateurs de jeu par les deux écrans de la console.

PROCESSEUR : ARM946E-S (67 MHZ), ARM7TDMI (33 MHZ)
MÉMOIRE : 4 MO
AFFICHAGE : DEUX ÉCRANS LCD DE 3 POUCES (256X192), PROFONDEUR DE COULEUR DE 18-BITS
AUDIO : PCM8 16 CANAUX/PCM16/IMA-ADPCM, HAUT-PARLEURS STÉRÉO INTÉGRÉS, PRISE JACK POUR CASQUE
SUPPORT : CARTES DS/DSI DE 8 À 512 MO (PORT DS PROPRIÉTAIRE)
SUPPORT SECONDAIRE : PORT POUR CARTOUCHES GAME BOY ADVANCE)



Nintendo DS

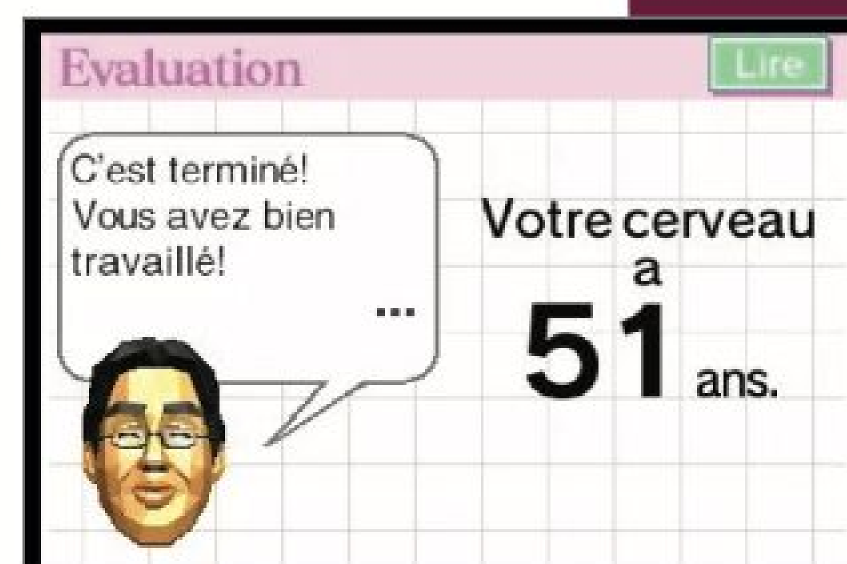
» CONSTRUCTEUR : Nintendo **» ANNÉE :** 2004

Au tournant du millénaire, Nintendo, qui domine le secteur du jeu portable depuis plus de 20 ans, sent le vent tourner avec l'explosion du marché mobile qui transforme radicalement le jeu nomade. Les jeux sur mobile sont simples, accessibles et peu coûteux, avec des interfaces tactiles que tout le monde comprend en un clin d'œil. C'est pourquoi Nintendo réplique à cette nouvelle concurrence avec une nouvelle console portable qui emprunte le meilleur des deux mondes : des boutons et une croix directionnelle pour des expériences de jeu traditionnelles, et une ouverture au c *asual gaming* avec son stylet et son écran inférieur tactile.

Si à son lancement, la DS a été submergée de titres creux qui se contentaient d'exploiter vite fait les capacités de l'écran tactile, des développeurs ont fini par imaginer de nouveaux titres qui marient avec réussite le traditionnel et le moderne. Les capacités sans fil de la DS permettent d'emmener certains titres en ligne, mais c'est surtout l'arrivée de nouveaux joueurs attirés par un catalogue de jeux tactiles simples qui hissera rapidement la DS à des niveaux de popularité stratosphériques : la console s'écoulera à plus de 150 millions d'exemplaires et s'imposera comme la console portable la plus vendue de tous les temps.

LE JEU QUI VA BIEN

Programme d'entraînement cérébral du Dr Kawashima : Quel âge a votre cerveau ?



On ne va pas vous dire que cette bouillie pseudo-scientifique est le meilleur jeu de la DS, mais il faut pourtant bien avouer que c'est un des titres les plus importants de la console. Poussé par le prix peu élevé de la DS et son interface tactile, ce jeu, qui s'appuie sur des puzzles et des tests simples, a été une grande porte d'entrée pour toute une génération de nouveaux joueurs. Et quand on dit "nouveaux", on veut dire "plus âgés" ! Toute une gamme de titres dans le même genre et visant la même tranche démographique ont suivi, participant au succès populaire intergénérationnel de la DS.












UN DEMI-SIÈCLE DE KON



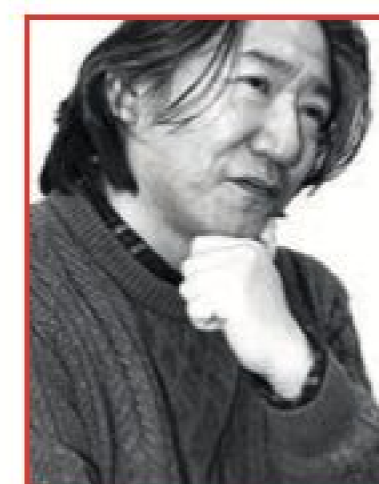



KONAMI A INNOVÉ DANS LES SALLES D'ARCADE, A MONTRÉ SA MAÎTRISE DES JEUX SOUS LICENCE ET SIGNÉ DES TITRES LÉGENDAIRES SUR CONSOLES DE SALON, GRAVANT SON NOM DANS L'HISTOIRE DU JEU VIDÉO. RENDONS ENSEMBLE HOMMAGE À SES PLUS GRANDES CRÉATIONS…

Parfois, un même nom peut évoquer des choses très différentes. Et quand c'est le cas, comme pour Konami, c'est souvent le signe d'une longue réussite. Certains le voient tout d'abord comme le créateur de grands beat-'em-ups sous licence ou un pionnier du jeu musical. D'autres ont grandi en mettant plus de pièces que de raison dans les bornes de *Scramble* ou de *Frogger*, quand d'autres encore l'ont fait en entrant le *Konami Code* dans *Gradius* ou *Contra*. *Castlevania*, *Metal Gear* ou *Pro Evolution Soccer* – comme bien d'autres – peuvent tous briguer le titre de plus grande franchise *made in* Konami.

Les origines de Konami remontent en 1969, quand l'actuel président de la société, Kagemasa Kozuki, fonde son entreprise de location et de réparation de machines à karaoké. En 1973, la compagnie devient Konami Industry Co., Ltd et élargit son activité à la fabrication de machines de divertissement. La plupart de ses premières productions sont de simples jeux de tirs ou de blocs, mais très vite, on commence à y voir fleurir des idées originales qui étendent l'horizon du *gaming*. L'année 1981 est pivot : Konami augmente massivement sa production de jeux et signe la même année de grands hits historiques de l'arcade, parmi lesquels *Frogger*. "Les sons étaient entraînants, c'était coloré, attirant", se souvient Paul Davies, ancien rédacteur-en-chef du magazine *Computers & Video Games*. "Par contre, c'était vraiment difficile et méchamment sournois ! Je me souviens de m'être fait avoir par les tortues qui plongent et m'être dit que je n'étais pas assez futé pour relever le défi. Les crocodiles m'ont achevé. C'était ignoble !"

Jaz Rignall, lui aussi vétéran de la presse jeu vidéo en tant que rédacteur-en-chef de *Mean Machines* (un titre multiformat du début des années 90), était également fan de


» Nobuya Nakazato, vétéran de Konami, est notamment connu pour son travail sur la série des *Contra*.





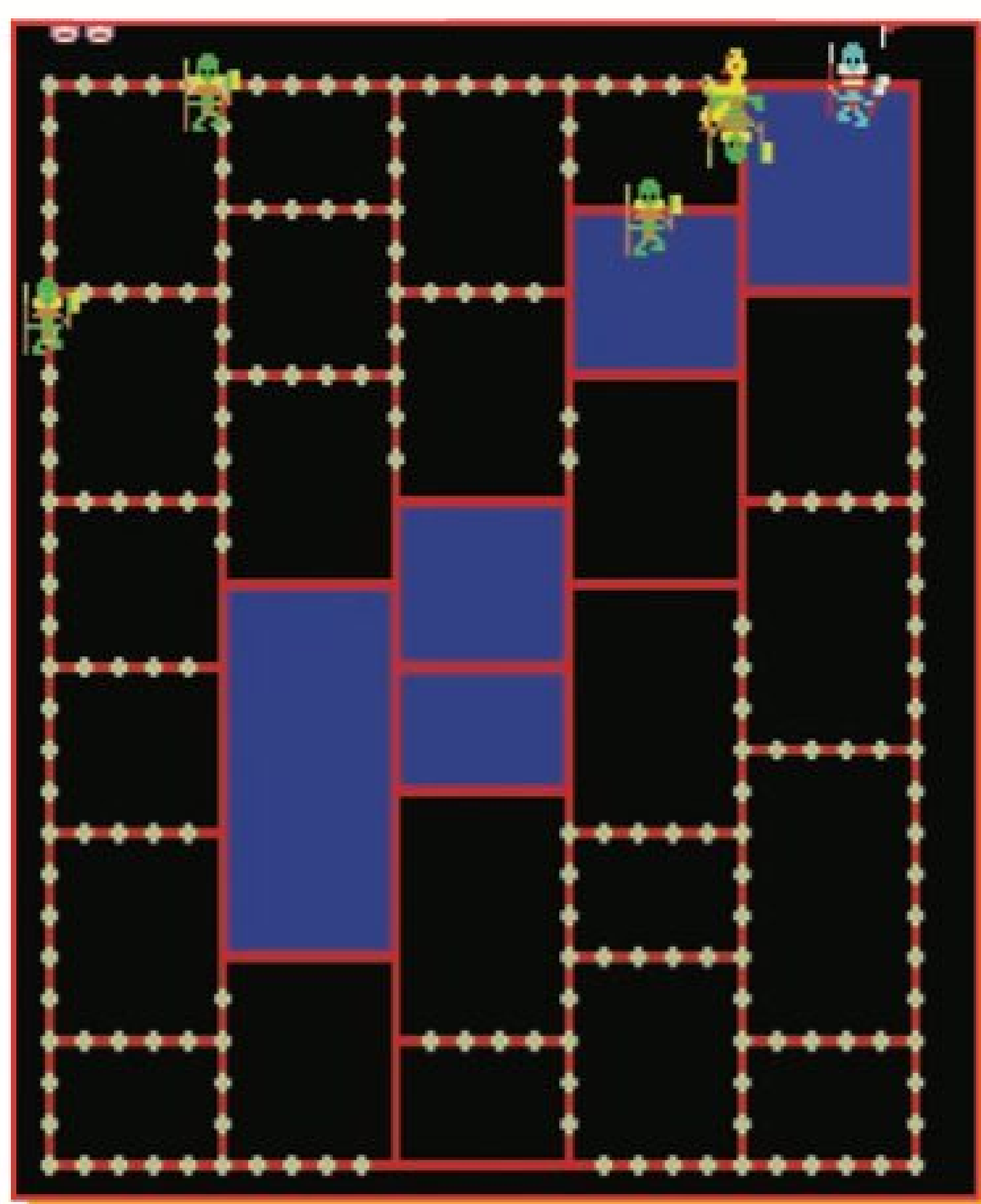
Frogger : "Je me rappelle d'avoir eu le sentiment que la grenouille était très fragile, parce qu'elle n'avait aucun moyen de se protéger. Tout le jeu fonctionne sur le principe de l'évitement. C'était très différent de presque tout ce qui se faisait d'autre à l'époque."

Frogger ne se distingue pas que par son gameplay : "C'est anecdotique, mais j'avais aussi remarqué qu'il y avait beaucoup de filles qui y jouaient, dans la salle d'arcade que je fréquentais. Tout comme *Pac-Man*, *Frogger* avait ce petit je-ne-sais-quoi qui parlait aux joueurs de tous horizons, de tous âges et des deux sexes."

Nobuya Nakazato, vétéran de chez Konami qui a entre autres travaillé sur *Rocket Knight Adventures*, *Contra : Hard Corps* ou *Vandal Hearts*, évoque quant à lui deux autres titres-phares de l'année 1981 : "Je me rappelle bien d'*Amidar* et de *Scramble*. Surtout de *Scramble*, qui a établi le genre des shooters en *belt scrolling*. J'étais vraiment impressionné, à l'époque."

Le jeu est en effet un grand pas en avant pour le genre, avec ses niveaux variés et son défilement forcé, qu'on

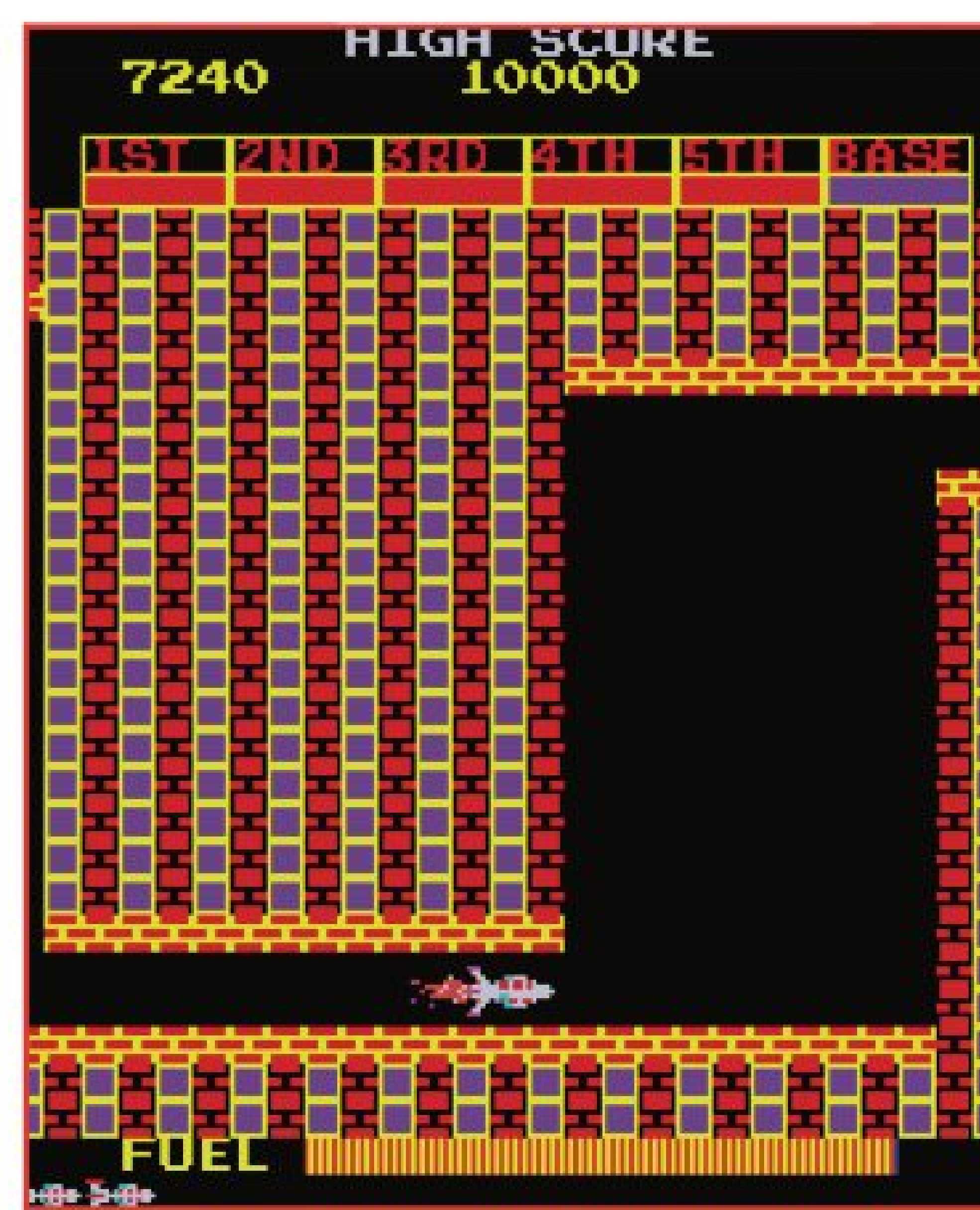




» [Arcade] *Amidar*, sorti en plein boom des jeux de labyrinthe, est un des premiers hits de Konami.



» [Arcade] Bon nombre des premiers titres de Konami sont des shoot-'em-ups, comme *The End*, *Scramble* ou *Gyruss* (ci-dessus).



» [Arcade] *Scramble*, qui apporte quelques nouveautés au genre, a été suivi par *Super Cobra*.

KOMPILAMI

Vous aimez Konami ? Vous aimez les compilations ? Ah ben ça tombe bien...



KONAMI ANTIQUES MSX COLLECTION ULTRA PACK

SATURN

Après trois compilations PlayStation de 10 titres chacune, les heureux propriétaires de Saturn ont eu droit à cette méga-compil de 30 jeux des débuts de Konami. La plupart sont des titres d'arcade, mais l'on trouve aussi des originaux MSX, dont *Penguin Adventure* et le premier *Parodius*. Hélas, ce n'est sorti qu'au Japon.



GRADIUS COLLECTION

PSP

Ici sont rassemblés *Gradius*, *Gradius II*, *Gradius III* et *Gradius IV*, aux côtés de l'excellent *Gradius Gaiden* de la PlayStation, qui à l'époque n'est sorti qu'au Japon. D'autres compilations PSP du même genre couvrent les séries *Salamander*, *Parodius* et *TwinBee*, mais ces collections ne sont sorties qu'au Japon.



KONAMI ARCADE CLASSICS

DS

15 hits de l'arcade sont au programme de cette compilation, *dont Scramble*, *Time Pilot*, *Yie Ar Kung-Fu*, *Green Beret* et *Contra*. En plus des jeux proprement dits, on trouve également pas mal d'informations remettant le tout dans son contexte historique. Pas étonnant, puisque l'on doit cette compilation au studio M2.



METAL GEAR SOLID : THE LEGACY COLLECTION

PS3

La plupart des titres de la série sont rassemblés ici : les deux titres MSX2, les quatre premiers *MGS*, les *VR Missions* et *Peace Walker*. On trouve deux disques dans le boîtier, mais *Metal Gear Solid* et les *VR Missions* sont fournis sous la forme de codes de téléchargement.

> "J'AVAIS L'IMPRESSION QUE KONAMI DÉVELOPPAIT LA PLUPART DE SES JEUX EN PENSANT AU MARCHÉ INTERNATIONAL"
> Nobuya Nakazato

retrouvera rapidement dans d'autres titres. Konami était déjà bien établi dans le marché du jeu et produisait des tas de jeux de différents types.

"Pour moi, la première moitié des années 80 est le grand âge d'or de Konami", nous dit Jaz. "Ils ont sorti des jeux d'arcade totalement incroyables, avec de nouvelles approches de gameplay très intéressantes. *Frogger*, *Pooyan*, *Guttang-Guttong*, *Track & Field* et *Nemesis* étaient tous à la fois très originaux et géniaux à jouer."

Encouragé par ce succès, Konami se lance à l'assaut des jeux vidéo domestiques en 1983, avec le portage de plusieurs de ses hits de l'arcade sur MSX, mais aussi le titre inédit *Antarctic Adventure*, qui mêle la course en fausse 3D et de petits pingouins tout mignons. En 1985, Konami s'aventure aussi sur le marché naissant des consoles avec ses premiers jeux Famicom – la société fait d'ailleurs partie des toutes premières auxquelles Nintendo accorde une licence d'édition. Vu la popularité du MSX et le quasi-monopole de Nintendo sur le marché console, Konami élargit considérablement son public.

En entrant sur ces marchés porteurs, Konami grandit tout en enchaînant les succès d'arcade pendant toute la première moitié des années 80. La société commence la décennie avec un capital de 40 millions de yens (environ 430.000 euros actuels, inflation comprise), puis à 120 millions de yens (environ 1.25 million d'euros) suite un investissement du fonds *Osaka Small and Medium Business Investment & Consultation* en 1982. En novembre 1982, Konami ouvre ses bureaux en Amérique du Nord, et un an plus tard, son capital se monte à 300 millions de yens (un peu plus de 3 millions d'euros actuels). Le chiffre grimpe encore en 1984 avec l'ouverture de bureaux en Europe et l'entrée en bourse en octobre. De là, la croissance rapide de Konami devient littéralement explosive : en octobre 1984, le capital de la société est de 2,9 milliards de yens (30 millions d'euros). L'année suivante, il monte à 5,2 milliards de yens (50 millions d'euros) et à 8,1 milliards de yens (80 millions d'euros) en novembre 1986.

Konami commence à étoffer son catalogue avec de nouvelles franchises, dont certaines perdureront pendant de nombreuses années. En arcade, *TwinBee* marque le début d'une longue lignée de *cute-'em-ups* et *Mr Goemon* prépare le





» [NES] Grâce à toutes ses idées neuves, *Castlevania* est vite devenu un des plus gros jeux de Konami.

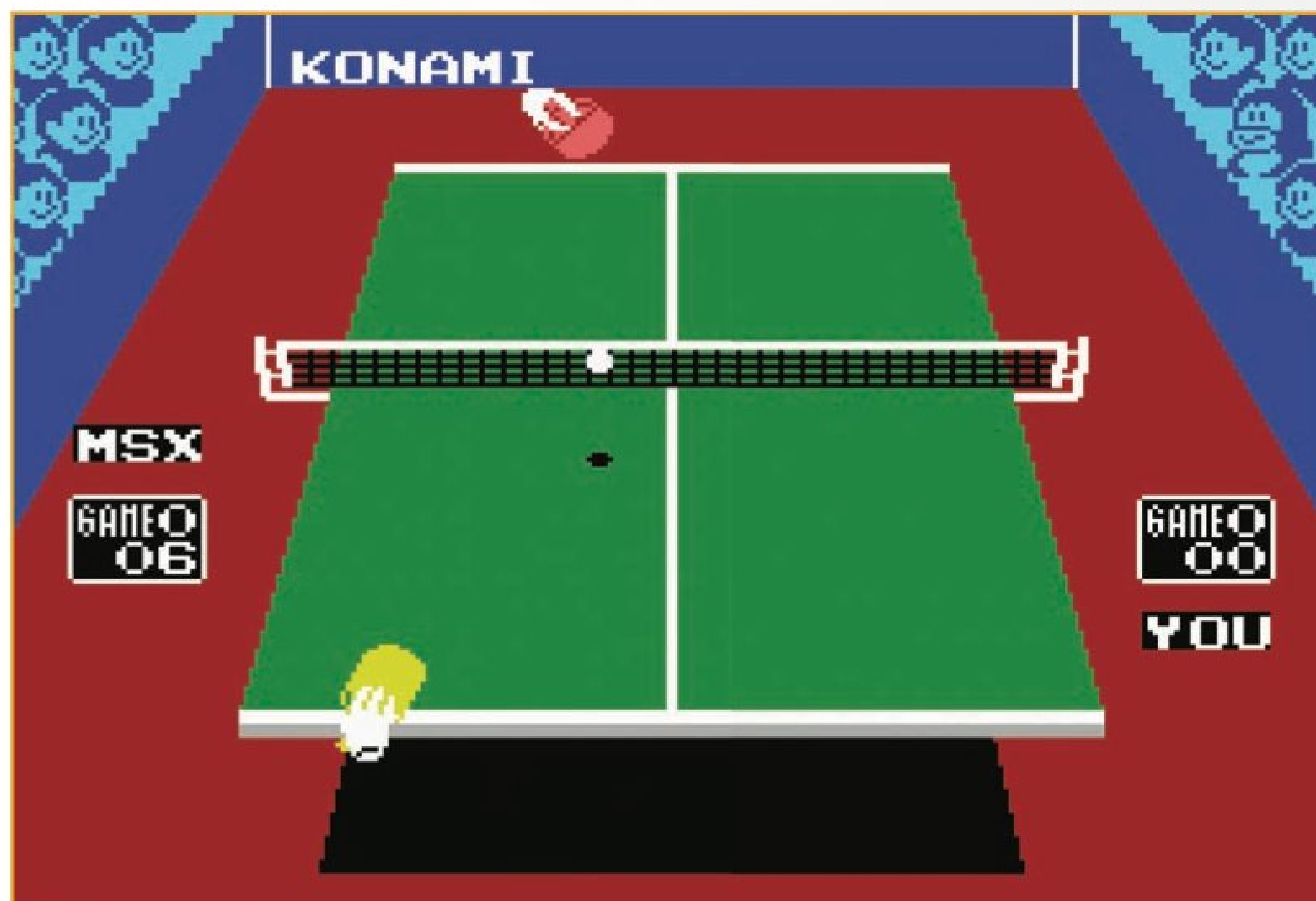




CASTLEVANIA ANNIVERSARY COLLECTION

DIVERS

Les quatre premiers jeux NES et de SNES sont là, tout comme les deux titres Game Boy, le jeu Mega Drive *Castlevania : The New Generation* (*Bloodines*, aux USA) et la version NES de *Kid Dracula*, alors sortie uniquement au Japon. En prime, pas mal d'infos sont incluses également.



» [MSX] Mais qui se cache donc dans la foule? Mazette! C'est Penta!

terrain pour la série des *Mystical Ninja* sur consoles. *Salamander* reprend le flambeau de *Gradius* sur NES et autres supports, avec succès. Mais le plus grand nom du lot, c'est bien sûr *Castlevania*. Si le premier volet des aventures du clan Belmont est un jeu de plateforme plutôt classique, ses suites gagneront en complexité avec des chemins alternatifs, plusieurs chasseurs de vampires à incarner, puis d'immenses cartes non-linéaires et des éléments RPG. Si l'on n'a plus vu de *Castlevania* officiel depuis quelque temps, la saga reste populaire, comme le prouvent la série animée sur Netflix ou des titres comme *Bloodstained : Ritual of the Night*.

"Je crois que *Castlevania* est très important pour Konami", nous dit Jaz. "La série a eu ses hauts et ses bas au fil des années – ce qui n'est guère étonnant pour une saga qui dénombre une trentaine de jeux sur autant d'années –, mais elle a vraiment marqué le jeu vidéo, tout particulièrement pendant les ères 8-bits et 16-bits."

Nakazato est entré chez Konami à cette période d'expansion rapide : "J'étais artiste, et je trouvais que la qualité des graphismes de Konami était vraiment impressionnante", nous raconte-t-il. "Quand j'ai été engagé, j'ai découvert qu'ils avaient conçu leurs propres outils graphiques, logiciels et matériels. Ils travaillaient avec des tablettes graphiques, à une époque où tout le monde se servait encore du clavier et de la souris. C'était très



PÉRIPHÉRIKONAMI

Konami s'est également aventuré dans la conception et la vente de périphériques de jeu...

Konami s'est lancé sur le marché des périphériques de jeu dans les années 80 et y est resté pendant une bonne vingtaine d'années. Parmi ses produits les plus étonnants, citons le *Game Master*, une cartouche utilitaire pour MSX qui faisait office d'appareil de triche officiel pour les jeux Konami. La plupart de ses produits sont cependant des variations sur les pads et joysticks standards, comme le contrôleur sans fil *HyperBeam* sur SNES ou le *Konami HyperStick* pour la PlayStation.

D'autres périphériques sont plus exotiques : le plus célèbre est sans doute le *LaserScope*, un *lightgun* NES compatible avec les titres *Zapper* qui s'active à la voix. Comme beaucoup de monde dans les années 90, Konami a aussi sorti un dock pour Game Boy, et son *HyperBoy* sert autant de support que de loupe, d'éclairage et de joystick. Dans le genre excentrique, il y a aussi l'*HyperShot*, une manette avec deux boutons et rien d'autre, conçue pour les versions domestiques de *Track & Field*.

Bien sûr, la plupart des périphériques Konami sont conçus pour les adaptations de salon de ses jeux d'arcade. Le *lightgun Justifier* est l'arme de premier choix pour les portages de *Lethal Enforcers*, et l'*Hyper Blaster* est le premier *lightgun* commercialisé pour la PlayStation. Les périphériques Konami les plus récents étaient dédiés aux jeux musicaux, avec des contrôleurs-platines et des tapis de danse pour les adaptations de *Beatmania* et autres *DDR*. D'ailleurs, la version salon de *GuitarFreaks* a eu droit à une guitare en plastique, des années avant la sortie de *Guitar Hero*.



» Soyons honnêtes : le Laser Scope est un truc bizarre, mais ce n'est pas tous les jours qu'on peut tirer avec sa voix.



» Le *lightgun* Justifier était spécifiquement conçu pour les portages domestiques de *Lethal Enforcers*.



» [Arcade] *Contra* était populaire en arcade, mais il l'est devenu plus encore sur les consoles de salon.



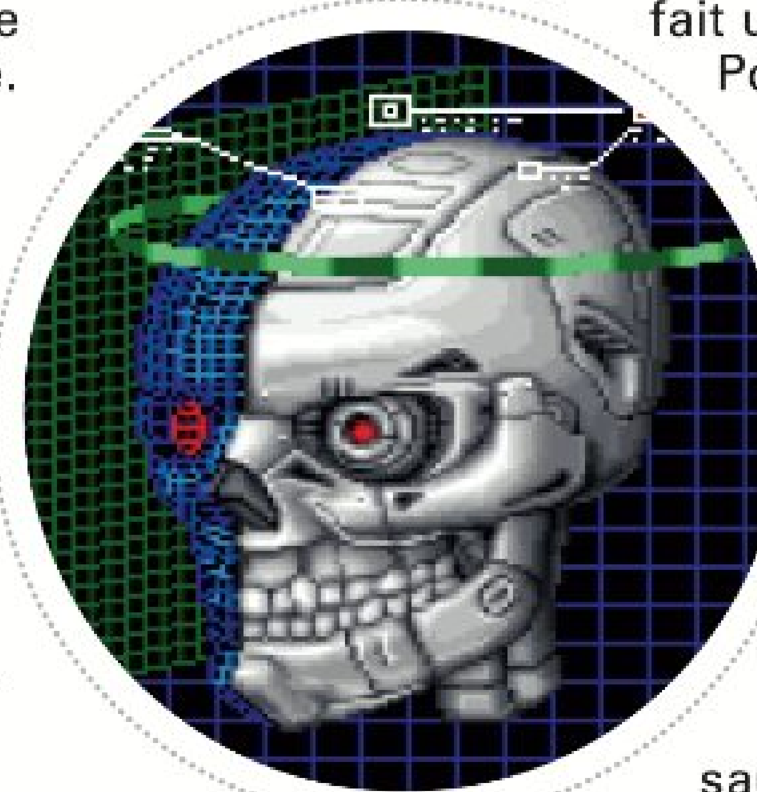
» [Arcade] Les *Gradius* sont sans doute les shoot-'em-ups de Konami les plus connus.



» Jaz Rignall a été rédacteur-en-chef de *Mean Machines*.

en avance sur son temps. J'avais l'impression que Konami développait la plupart de ses jeux en pensant au marché international, en optant pour un sentiment de réalisme très cinématographique. Le secteur du jeu vidéo était encore nouveau à cette époque, aussi la moyenne d'âge était-elle très basse. Nos dirigeants et chefs de service étaient bien plus jeunes que je ne le suis aujourd'hui. Il y avait une énergie débordante. Aujourd'hui, il y a beaucoup de sociétés spécialisées dans le *debugging*, mais ça n'existait pas, à l'époque. On n'avait même pas de département dédié à ce genre de choses. C'était le rôle de l'équipe de développement de vérifier elle-même son travail. En fait, la tâche incombait aux nouveaux employés, qui devaient vérifier tous les jeux dans leur division. Ça faisait partie de leur formation."

C'est pourquoi, en plus de son travail de graphiste, Nakazato a beaucoup joué les testeurs : "Je faisais partie de l'équipe de développement de la version NES de *Teenage Mutant Ninja Turtles*, mais j'ai aidé au *debugging* de pas mal de jeux, dont *Bayou Billy*, *Gradius II* ou *Blades Of Steel*. Une expérience très précieuse."



Avec l'arrivée d'une nouvelle génération de machines, Konami fait un nouveau pas de géant. Pour Makazato, les supports de l'ère 16-bits sont non seulement importants pour Konami, mais aussi pour le jeu vidéo dans son ensemble : "Je pense qu'ils ont joué un rôle crucial pour faire des consoles de jeu un secteur de divertissement pérenne", nous dit-il.

Pourtant, Konami ne saute pas très vite sur les nouvelles technologies de l'époque – peut-être parce que cela ne lui est pas nécessaire. Si *Gradius III* est prêt pour les premiers acheteurs de la Super Famicom en 1990, la NES a encore un large public dans le monde entier. En 1991, Konami sort 14 jeux pour la console 8-bits de Nintendo, mais seulement 2 pour la SNES. Grâce à son offre mêlant propriétés intellectuelles originales et jeux sous



"LES JEUX 16-BITS DE KONAMI ÉTAIENT DE VRAIS BLOCKBUSTERS : C'ÉTAIT LES *HALO* ET LES *LAST OF US* DE LEUR ÉPOQUE"
Paul Davies



KASTINGAMI !

Konami a donné naissance à des tas de noms et visages célèbres dans le monde du jeu vidéo, dont nos invités du jour :

FROGGER



» **DÉBUTS :** 1981
» **SÉRIE :** FROGGER
» **AIME :** LES PASSAGES PIÉTONS
» **DÉTESTE :** LES CROCODILES

Si on le connaît surtout pour sa première performance en arcade, Frogger a continué de bosser dans les années 90 et 2000.

PENTA



» **DÉBUTS :** 1983
» **SÉRIE :** ANTARCTIC ADVENTURE
» **AIME :** PENKO
» **DÉTESTE :** LA GYM

Un manchot prêt à tout par amour : traverser l'Atlantique, trouver une pomme d'Or et même suivre un gros régime.

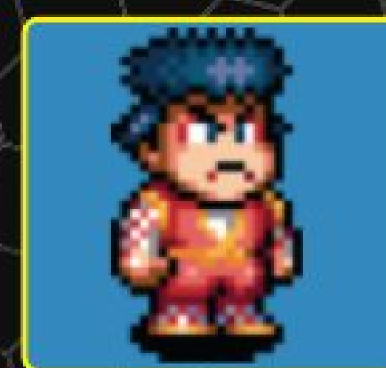
TÊTE DE MOAI



» **DÉBUTS :** 1985
» **SÉRIE :** GRADIUS
» **AIME :** ???
» **DÉTESTE :** ???

On ignore son origine. On sait jusque qu'elle semble en vouloir méchamment à Vic Viper.

GOEMON



» **DÉBUTS :** 1986
» **SÉRIE :** MYSTICAL NINJA
» **AIME :** LA BONNE CHÈRE
» **DÉTESTE :** LES RICHES

Vaguement inspiré d'un héros folklorique, Goemon est un robin des bois qui vole au riches pour donner aux pauvres.

SIMON BELMONT



» **DÉBUTS :** 1986
» **SÉRIE :** CASTLEVANIA
» **AIME :** LE SAUCISSON À L'AIL
» **DÉTESTE :** LES ESCALIERS

Si vous cherchez un bon chasseur de vampire pour votre fête d'anniversaire… ben ne cherchez plus. En plus, il fouette grave.

SOLID SNAKE



» **DÉBUTS :** 1987
» **SÉRIE :** METAL GEAR
» **AIME :** LES BOÎTES EN CARTON
» **DÉTESTE :** NE PAS FUMER

Tout le monde aime la coolitude de Snake. Ceci dit, il n'y a pas qu'un seul Snake. Oui, c'est compliqué. Kojima.

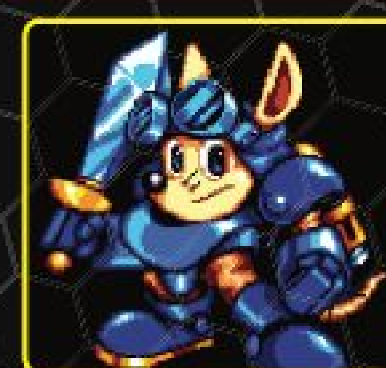
BILL & LANCE



» **DÉBUTS :** 1987
» **SÉRIE :** CONTRA
» **AIMENT :** LES FILMS DE MICHAEL BAY
» **DÉTESTENT :** ÊTRE SÉPARÉS

Deux tas de muscles virils, adeptes de la gâchette et copains comme cochons. De la pure bromance dégoulinante de testostérone.

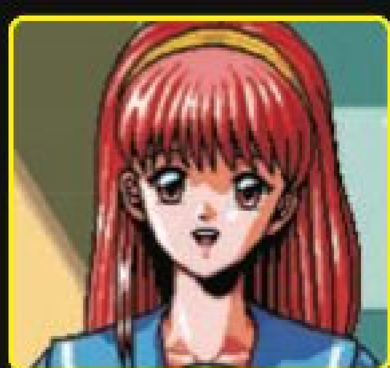
SPARKSTER



» **DÉBUTS :** 1993
» **SÉRIE :** ROCKET KNIGHT
» **AIME :** LE BACON FUMÉ
» **DÉTESTE :** LE PRIX À LA POMPE

Un opossum en jet-pack ? Mais c'est carrément mieux qu'un hérisson bleu, comme mascotte, non ? Non ?

SHIORI FUJISAKI



» **DÉBUTS :** 1994
» **SÉRIE :** TOKIMEKI MEMORIAL
» **AIME :** VOUS !
» **DÉTESTE :** QU'ON L'IGNORE

Shiori vous aime bien, mais elle en veut beaucoup. Pour décrocher un rendez-vous avec elle, il faut être parfait en tout.

POWER PRO-KUN



» **DÉBUTS :** 1994
» **SÉRIE :** JIKKYOU POWERFUL PRO BASEBALL
» **AIME :** LA CYBERTECHNOLOGIE
» **DÉTESTE :** LES CONDUCTEURS

Ce jeune espoir du base-ball n'est pas un seul et unique personnage, mais des tas.

PYRAMID HEAD



» **DÉBUTS :** 2001
» **SÉRIE :** SILENT HILL
» **AIME :** LES MANNEQUINS
» **DÉTESTE :** VOUS !

Il est grand, il est costaud, il est cauchemardesque. Il est plein de choses, mais pas votre ami.





» [NES] *Blades Of Steel* prouve que Konami sait aussi faire des jeux de sport.

PASSE TON CODE !

Le *cheat code* le plus célèbre de l'histoire ne donne pas toujours les mêmes résultats. Mais qu'est-ce qu'il fait et où ? Petit assortiment, rien que pour vous !



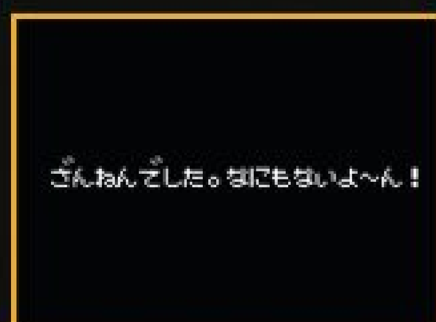
GRADIUS
NES

C'est ici qu'est apparu le code Konami, qui confère au joueur une puissance de feu destructrice avec un *full set* de power-ups.



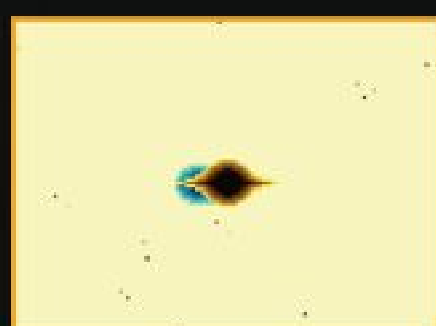
CONTRA
NES

Un des plus célèbres titres avec *Konami code*, où ce dernier refile 30 vies au joueur pour l'aider à surmonter ses défis relevés.



KID DRACULA
NES

Quand *Kid Dracula* est sorti, c'était devenu un réflexe, d'essayer le code. Il est reconnu dans ce *spin-off* de *Castlevania*... mais c'est tout.



GRADIUS III
SNES

Le résultat est le même que dans la version NES de *Gradius*... sauf qu'il vous tue aussi instantanément. Remplacez les touches gauche et droite par les gâchettes pour éviter ça.



CASTLEVANIA: BLOODLINES
MEGA DRIVE

Normalement, le code facilite les choses, mais pas ici, où il débloque le niveau de difficulté "Expert".



» [Arcade] Konami a su bien adapter de grosses licences audiovisuelles, comme *The Simpsons*.

licences célèbres (*Teenage Mutant Ninja Turtles*, *The Simpsons*, *X-Men*, *Tiny Toon Adventures*...), Konami peut se permettre de se concentrer quelque temps encore sur la NES et les salles d'arcade. Mais si la société met du temps à sauter le pas, c'est aussi parce qu'elle n'a pas tellement le choix. Les très restrictifs contrats de licence de Nintendo obligent Konami à attendre la SNES au lieu de s'essayer aux autres supports *next-gen* sortis un peu plus tôt. Un procès force Nintendo à assouplir ses restrictions. Konami peut alors se diversifier et se lance ainsi sur PC Engine, où ses développeurs signent d'incroyables portages de shoot-'em-ups d'arcade, mais aussi *Snatcher*, l'excellent titre inédit *Castlevania : Rondo Of Blood* ou le premier volet de sa célèbre série de simulation de rencontre, *Tokimeki Memorial*.

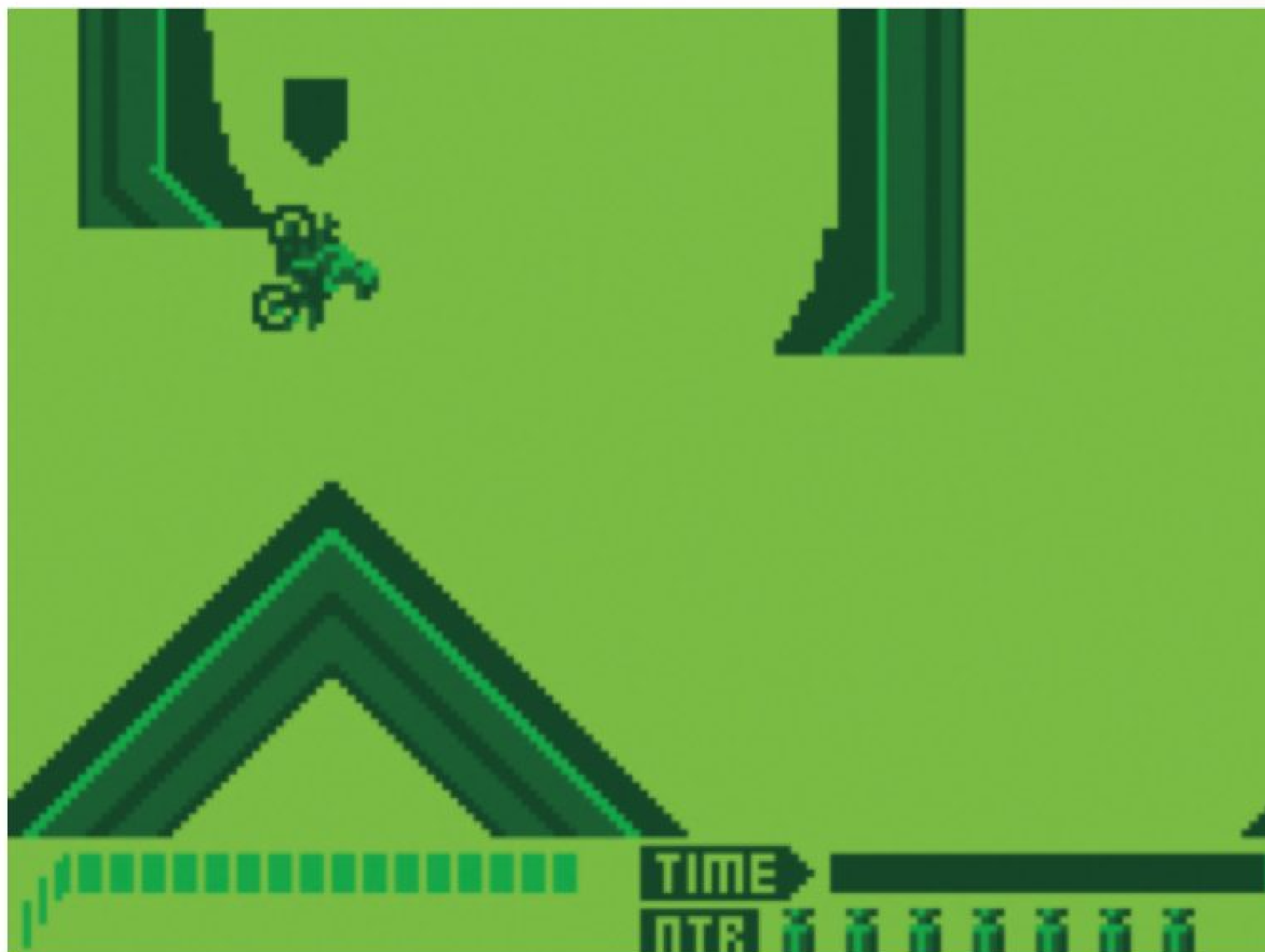
L'année suivante sortent les premiers titres de Konami sur Mega Drive, dont là encore de très bons portages de l'arcade, notamment *Sunset Riders* et *Lethal Enforcers*, et des inédits qui deviendront de grands classiques, comme *Rocket Knight Adventures* et *Contra : Hard Corps*. Si Konami ne s'est lancée sur ce support que quatre ans après les débuts de la machine de Sega, elle a largement de quoi attirer l'attention des joueurs.



» [SNES] Visuellement, des jeux comme *Axelay* étaient incroyables.

Pendant cette période, la bonne réputation de Konami est telle que chaque nouveau titre est attendu avec impatience : "À la rédaction de *Mean Machines*, on avait tous grandi avec les jeux d'arcade Konami, qui a sorti des tas de grands hits pendant les années 80", se souvient Jaz. "Pour nous, le nom de Konami était synonyme de ces super souvenirs sur *Gyruss*, *Track & Field*, *Hyper Sports*, *Yie Ar Kung-Fu*, *Green Beret*, *Shaolin's Road*, *Nemesis*, et tous les autres grands jeux d'arcade Konami de cette époque. Et même dans les années 90, Konami a conçu de très bons jeux d'arcade, et ce prestige rayonnait aussi sur ses jeux console. La plupart des titres qu'ils sortaient sur supports domestiques étaient vraiment bons. Je pense par exemple à *Legend Of The Mystical Ninja*, *Super Castlevania IV*, *Tiny Toon Adventures* ou *Parodius*."

"Les jeux 16-bits de Konami étaient de vrais blockbusters : c'était les *Halo* et les *Last Of Us* de leur époque", raconte Paul. "On manquait de superlatifs pour les décrire. C'était des jeux incroyablement ambitieux. *Contra III* et *Super Castlevania IV* sont particulièrement de grandes quêtes épiques, visuellement superbes, avec des bandes-son incroyables.



» [Game Boy] Konami a aussi fait de belles choses sur Game Boy, comme l'excellent *Motocross Maniacs*.





» [Mega Drive] Konami a concocté des jeux sur mesure pour chaque support 16-bits.

C'est bourré de bonnes idées, et c'est parfaitement exécuté. Même des titres plus 'légers' comme *Tiny Toons*, *Parodius* ou *TwinBee* sont impeccables. Personne ne pouvait imiter leur recette. C'était maîtrisé à tous les niveaux."

"Je suis ravi, quand j'entends tous ces compliments sur nos jeux", nous dit Nakazato. "J'espère que les fans continueront encore de les voir ainsi pendant les 20 ou 30 prochaines années."

Malgré tous ses succès sur consoles, Konami reste encore avant tout un constructeur de machines d'arcade. Et c'est dans les salles que sa prochaine grande franchise va naître : *Beatmania* emballe les joueurs japonais en leur proposant de jouer les disc-jockeys. Précurseur, Konami chevauche la vague naissante des jeux musicaux. S'ensuivront rapidement d'autres volets de *Beatmania* et des titres comme *Guitar Freaks* ou *DrumMania*, tous sous la marque Bemani.

"J'aime la façon dont les titres Bemani rendent les gens heureux", nous dit Paul. "Ça a transformé les salles d'arcade. Personnellement, j'étais complètement nul à ce genre de trucs, mais j'admirais vraiment celles et ceux qui assuraient. C'était surprenant de voir comment ces jeux musicaux attiraient les foules, et à quel point les gens se sont emballés quand Konami a commencé à les adapter sur console."



"*METAL GEAR SOLID* ATTEIGNAIT UN NIVEAU DE SOPHISTICATION QUE MES AMIS ET MOI N'IMAGINIONS MÊME PAS POSSIBLE"
Paul Davies

D*ance Dance Revolution* (ou *Dancing Stage* pour ses débuts en Europe) et *Beatmania IIDX* sont incontestablement les plus gros succès de cette gamme. La division Bemani est toujours active, aujourd'hui, et signe la plupart des productions arcade actuelles de Konami : *Pop'n Music* est toujours là, aux côtés de titres comme *Jubeat*, *Sound Voltex* ou *Nostalgia*.

Dans les foyers, Konami est bien présente sur Saturn et N64, mais c'est sur PlayStation qu'elle brille tout particulièrement à la fin de la décennie. Citons de nouveaux volets de franchises établies, comme *Castlevania : Symphony Of The Night*, *International Track & Field* ou *Gradius Gaiden*, mais aussi de grands titres originaux comme *Suikoden* ou *Vandal Hearts*. Konami prépare parallèlement la prochaine génération en transformant une série, en en ressuscitant une autre, et en en lançant une troisième. La transformation concerne la série des *International Superstar Soccer*, rebaptisée *ISS Pro Evolution*, qui deviendra plus tard la franchise *Pro Evolution Soccer* qu'on connaît aujourd'hui.

Le plus grand titre Konami de cette génération est sans doute l'extraordinaire retour d'une de ses vieilles marques MSX : *Metal Gear*. Le nouveau volet est un titre PlayStation en 3D intégrale qui étoffe grandement le gameplay 'infiltration' de ses prédécesseurs, en l'habillant d'une réalisation spectaculaire avec cinématiques et doublages.

"*Metal Gear Solid* atteignait un niveau de sophistication que mes amis et moi n'imaginions même pas possible", nous dit Paul. "C'était beau, c'était fun, c'était rythmé, c'était raffiné à un point qu'on ne croyait pas possible dans un jeu vidéo."

Le succès de *Metal Gear Solid* est énorme et unanime, ses ventes excellentes, et chose rare sur PlayStation, le jeu a même droit à une extension, *Metal Gear Solid : VR Missions*. Pour Paul, *Metal Gear Solid* est un jalon qui a marqué une amélioration globale de la qualité des jeux PlayStation : "Après ça, les attentes des joueurs n'étaient plus les mêmes. C'était génial pour les joueurs, mais rude pour les studios et les éditeurs !"

Le succès de *Metal Gear Solid* consacre aussi son réalisateur, Hideo Kojima, au rang de superstar du jeu vidéo.





» [Arcade] Même des jeux Konami peu connus valent le coup d'œil, comme le très mésestimé *Dragoon Might*.





» [N64] Bien que peu connu en Occident, Goemon y a aussi des fans.

Sur le disque de *Metal Gear Solid*, on trouve aussi la démo d'un jeu du nom de *Silent Hill*, qui sera la plus grosse nouvelle propriété intellectuelle de Konami sur PlayStation. Au lieu de la recette traditionnelle du guerrier affrontant des monstres à la *Castlevania*, *Silent Hill* préfère l'horreur psychologique. Harry Mason, le protagoniste principal du jeu, est un civil sans talents particuliers pour le combat, perdu dans l'environnement familier (enfin, pas complètement…) d'une ville américaine. L'ambiance du jeu séduit un large public et le jeu, qui aura évidemment des suites, s'écoule à plus de 2 millions d'exemplaires.

Autant dire qu'on attend de pied ferme l'arrivée de Konami sur la prochaine génération de supports. La société capitalise sur cette attente et s'impose parmi les précurseurs du financement participatif : les fans japonais peuvent en effet investir dans le '*Game Fund*' dont sortiront deux titres, *Tokimeki Memorial 3* et *Tokimeki Memorial : Girls' Side*. Ce n'est pas donné pour autant : chaque 'unité' coûte 10.000 yens (environ 85 euros) et il faut en acquérir au minimum 10. Mais ce sont là de véritables investissements : contrairement aux projets participatifs modernes à la *Kickstarter*, les personnes qui investissent dans le *Game Fund* ont droit à un pourcentage des profits générés par les jeux. Mizuho Securities, une des sociétés impliquées dans le *Game Fund*, estime que chaque investisseur peut faire un profit de 5.500 yens (46 €) par unité si les jeux se vendent au total à 800.000 exemplaires, et ne perd de l'argent que si le volume global des ventes des deux titres n'atteint pas les 300.000 exemplaires. Au final, le fonds va récupérer 770 millions de yens (environ 6,5 millions d'euros) auprès de 2700 investisseurs.



Dans le reste du monde, on attend de voir ce que Konami va dégainer sur les nouveaux supports. "La bande-annonce de *Metal Gear Solid 2* laissait bouche bée, et les attentes pour le jeu étaient phénoménales", se souvient Paul. "*MGS 2* a été un vrai tremblement de terre."

Pendant cette même génération, *Silent Hill* affirme aussi son identité, avec l'arrivée de nouveaux personnages et concepts, dont l'emblématique *Pyramid Head*. De son côté, *Pro Evolution Soccer* tient tête à son grand concurrent *FIFA*. Outre ces hérauts, Konami signe aussi de nouveaux jeux fascinants au début des années 2000. En arcade, la société tente de réinventer le jeu de tir au *lightgun* : la borne de *Police 911* inclut un capteur qui détecte quand les joueurs se baissent pour éviter les tirs et celle de *Warzaid* s'étend sur un écran de projection ultra-large. Sur PlayStation 2, les *Zone Of The Enders*, bien qu'un peu limités, mettent en scène de formidables combats de mechs. Quant à *Shadow Of Memories*, il combine de façon originale la stratégie en tour par tour et les combats en temps réel, dans une aventure plutôt originale de voyage dans le temps. Sur GBA, *Boktai : The Sun Is In Your Hand* exploite la nature nomade de la console en intégrant un capteur solaire dans la cartouche, afin d'augmenter la puissance de l'arme du héros du jeu.

Pendant la seconde moitié de la décennie, Konami collabore avec des développeurs occidentaux pour concevoir de nouveaux volets de ses anciennes franchises sur DS, notamment *Contra 4* avec WayForward Technologies et *New International Track & Field* avec Sumo Digital. Au Japon, *LovePlus*, une simulation de rencontre sur DS, connaît un succès phénoménal et devient célèbre dans le monde entier quand un habitant de Tokyo 'épouse' son personnage préféré, Nene Anegasaki, lors d'une cérémonie diffusée en direct sur Internet (soulignons que ce mariage n'a aucune valeur légale ou officielle, même s'il a été prononcé



"PLUS ON PEUT FAIRE DE CHOSES COMPLEXES, PLUS LE NOMBRE DE PERSONNES IMPLIQUÉES GROSSIT"

Nobuya Nakazato

par un véritable prêtre). Pendant ce temps, sur PSP, Konami sort de très bonnes compilations rétro, comme la *Gradius Collection* et *Castlevania : The Dracula X Chronicles*, mais aussi des titres originaux comme *Silent Hill : Origins*. Konami essaye également d'atteindre le public international avec certains de ses hits japonais, en transformant *Jikkyou Power Pro Baseball* en *MLB Power Pro* et en créant la simulation de rencontre occidentalisée *Brooktown High*. Ni l'un ni l'autre n'auront cependant le même succès que leurs contreparties japonaises.

Voici venir l'ère de la HD, où Konami se concentre encore plus sur les *Metal Gear, Silent Hill, Castlevania, Pro Evolution Soccer* et ses titres musicaux. Le planning des sorties est plus clairsemé, mais on y trouve de purs grands classiques : les ventes de la PlayStation 3 font un bond à la sortie de *Metal Gear Solid 4 : Guns Of The Patriots* en 2008, et *Castlevania : Lords Of Shadow* redonne un bon coup de fouet (aha) à la franchise. Konami ajoute aussi nombre de propriétés intellectuelles à son catalogue en 2011, en rachetant Hudson Soft et en s'offrant par la même occasion des franchises comme *Star Soldier*, *Bomberman*, *Bonk* et une bonne partie du catalogue PC Engine. Cette acquisition a pris son temps et a débuté en 2001, quand Konami achète 5,6 millions d'actions d'Hudson Soft et en devient le principal actionnaire – en échange de la cession de son studio de développement Sapporo à Hudson Soft. Puis Konami augmente encore sa part et devient majoritaire en 2005, devenant par la même occasion le distributeur exclusif de tous les jeux Hudson Soft. Suite à l'acquisition finale en 2011, Konami absorbe complètement Hudson, dont la marque disparaît en 2012.

D'après Nakazato, la façon de faire des jeux n'a guère changé au fil du temps, chez Konami : "Les fondements du métier sont pratiquement les mêmes", nous dit-il. "Mais plus on peut faire de choses complexes, plus le nombre de personnes impliquées grossit, ce qui nous donne plus de temps pour nous dédier à la partie créative… et augmente aussi l'aspect management et le temps passé à gérer le planning des tâches."

Si le processus de création a peu changé, les supports de jeu ont, eux, beaucoup évolué. Aujourd'hui, les jeux d'arcade de Konami sortent rarement du Japon, bien que des



» [PS2] On aime autant les *Metal Gear Solid* pour leur système d'infiltration que pour leurs scénarios bizarres.

bornes impressionnantes comme celles de *Dancerush Stardom* ou de *Sound Voltex* ont fait le voyage jusqu'en Occident. Impossible de ne pas évoquer le divorce trouble entre Konami et Hideo Kojima après la sortie de *Metal Gear Solid V : The Phantom Pain*, et l'annulation du très prometteur projet *Silent Hills*. En ce moment, il est vrai que Konami se fait plutôt discret sur le marché des consoles modernes, en se cantonnant essentiellement à ses recettes éprouvées – principalement des mises à jour de ses franchises de foot et de baseball, plus diverses déceptions, d'un désappointant *Metal Gear Survive* à un *Contra Rogue Corps* guère plus folichon. En 2015, la société déclare ouvertement se concentrer sur une stratégie privilégiant le jeu mobile.

Malgré tout, les fans de Konami ont eu de quoi se mettre sous la dent, ces derniers temps. La série des *Power Pro Baseball* est devenue le jeu esport officiel de la *Nippon Professional Baseball league*. *Super Bomberman R* revisite bien le principe ô combien éprouvé et délectable de la série, après une longue transformation et toutes sortes de DLC gratuits incluant des tas de personnages classiques, dont Dracula et Goemon. Et pour son demi-siècle d'existence, Konami n'a pas lésiné sur les compilations rétro, dont la collection *Castlevania Requiem*, les *Anniversary Collections* et la *Pixel Puzzle Collection* pour les amateurs de *picross* sur mobile.

Reste que la Konami d'aujourd'hui n'a plus l'étoffe de celle des années 1980 à 2000. Son changement rapide, presque brutal, a quelque chose de triste et de frustrant, surtout quand on a grandi avec des *Castlevania*, des *Contra*, des *Metal Gear* et autres *Silent Hill*, qu'on n'ose plus espérer voir refleurir un jour dans toute leur splendeur.

Quel que soit l'avenir de Konami, rien ne pourra retirer le prestige que la société a su mériter au fil de ses cinquante premières années. *

AU-DELÀ DES JEUX VIDÉO

Konami a aussi pas mal de billes en dehors du jeu vidéo…

Si Konami ne sort plus autant de jeux console qu'avant, son activité est toujours florissante, dans différents secteurs, pour la plupart en lien avec le divertissement et le jeu vidéo. Par exemple, Konami Digital Entertainment – la division en charge des jeux vidéo – gère également le jeu de cartes à jouer et collectionner *Yu-Gi-Oh!*, tandis que Konami Amusement s'occupe à la fois des titres d'arcade Bemani et des machines à sous (*pachislots*).

Konami Gaming vend des machines de jeu pour les établissements de jeux de hasard, du simple bandit manchot à des systèmes plus élaborés, comme le jeu de course hippique mécanique *Fortune Cup*. Certains de ces produits sont inspirés de jeux vidéo, dont *Castlevania : Valiant Guardian*, *Frogger : Great City Wilds* et *Neo Contra : Warrior Reloaded*. La société propose également un outil de gestion de casino, du nom de *Synkros*.

On retrouve aussi Konami dans les clubs de sport et de fitness par le biais de People Corporation, une franchise de boutiques née dans les années 70, qui s'est rapidement étendue dans les années 90. Konami a racheté la compagnie en 2001 et gère des dizaines d'établissements dans tout le Japon. Konami a même ses propres équipes de nageurs et de gymnastes, parmi lesquels on trouve des médaillés olympiques comme Kohei Uchimura, médaille d'or aux J.O. de Londres en 2012 et de Rio en 2016.



» *Yu-Gi-Oh!* est une franchise forte pour Konami, surtout le jeu de cartes!

SPÉCIAL KONAMI

LES IRRÉDUCTIBLES

Des jeux qui ne sont jamais sortis des salles d'arcade



ASTERIX

DÉVELOPPEUR : **KONAMI** ANNÉE : **1992** GENRE : **BEAT-'EM-UP**

Les beat-'em-ups colorés de Konami, comme *Teenage Mutant Ninja Turtles* ou *The Simpsons*, sans oublier la grosse borne *X-Men* pour six joueurs, envahissaient les salles d'arcade des années 90, mais cette adaptation de la célèbre BD de Goscinny et Uderzo était relativement rare. Et c'est bien dommage, car bien que ce ne soit jouable qu'à deux, c'est au moins aussi bien, sinon mieux, que les titres cités plus haut.

Les deux célèbres Gaulois retraversent maints lieux du monde connu que les fans ont visité dans les bandes dessinées, en baffant évidemment des tas de Romains sur la route. La réalisation, l'ambiance et les graphismes sont très fidèles à la BD, des mimiques des personnages aux bulles, en passant par les écrans d'introduction à chaque niveau qui rendent hommage aux couvertures de la série.

Bien sûr, on retrouve d'autres personnages des Astérix (Assurancetourix, Panoramix, Falbala…) et des lieux emblématiques des bandes dessinées, allant du village des irréductibles au Colisée de Rome. Côté activités, outre la traditionnelle et intemporelle bagarre à gros coups de baffes, on a droit à des excursions sur l'eau, à des tapis volants et à des courses de chars, le tout bien arrosé de potion magique pour Astérix… et ponctué de petits coups de main (enfin, de sabot) d'un gros sanglier pour Obélix.

C'est un vrai plaisir à jouer, surtout quand on baffe "accidentellement" son pote dans les parties à deux. C'est sans doute la meilleure adaptation vidéoludique d'Astérix, aussi est-il d'autant plus dommage qu'il n'y ait pas eu le moindre portage du jeu.



Idéfix vient livrer la potion magique pour Astérix. Un sanglier sauvage fait office de power-up pour Obélix.

Astérix et Obélix peuvent décocher une grosse taloche en chargeant un bouton quelques secondes, près d'un ennemi. Idéal pour faire voler les Romains !



La charmante Falbala fait quelques apparitions, comme ici, en Égypte. Son doux baiser recharge votre barre de vie.

Ces centurions sont un peu plus solides que la moyenne, mais pas de quoi se couper un menhir en quatre non plus.

ALTERNATIVE CONVERTIE

THE SIMPSONS

1991

Un des plus célèbres beat-'em-ups d'arcade de Konami, lui aussi très fidèle à l'esprit de l'original, a eu un portage étonnamment décent sur Commodore 64. On l'a aussi croisé sur Xbox Live et PSN, mais il n'y est plus, aujourd'hui.



LIGHTNING FIGHTERS

DÉVELOPPEUR : **KONAMI** ANNÉE : **1990** GENRE : **SHOOT-'EM-UP**

Si l'on connaît surtout les shoot-'em-ups horizontaux de Konami, notamment *Nemesis* (alias *Gradius*), *Salamander* ou *Parodius*, l'éditeur japonais a aussi développé des shooters verticaux, dont ce jeu à la *Raiden* particulièrement réussi. Sorti sous le titre de *Trigon* au Japon, il se distingue par son mode coopératif à deux joueurs, où l'on peut attacher une arme puissante, le Trigon, entre les deux vaisseaux. Le Trigon se décline en trois variétés, dont un canon laser qui peut tirer dans tous les sens et s'avère vraiment ravageur si les deux pilotes volent en formation avec précision. En tout cas, le concept est original (et peut-être même unique dans le genre, pour ce qu'on en sait) !

Lightning Fighters tourne sur le hardware de *Teenage Mutant Ninja Turtles* et se pare d'effets très classes, comme des sphères tournoyantes qui tombent d'en haut ou l'emblématique *smart bomb* du jeu, en forme de dragon d'énergie. Malheureusement, l'arme Trigon a été retirée de la version occidentale du jeu. Mais pas le mode deux joueurs, heureusement !



» [Arcade] *Lightning Fighters* prouve que Konami sait aussi faire des *shmups* verticaux.

ALTERNATIVE CONVERTIE

RAIDEN 2

SEIBU KAIHATSU

Apparue en arcade en 1990, la série des *Raiden* est une des rares franchises du genre à perdurer aujourd'hui, avec la sortie en 2016 de *Raiden 5* sur Xbox One et PS4. *Raiden 2* fait partie de nos chouchous, en particulier dans la version *Raiden Project* sur PlayStation, qui inclut aussi le premier Raiden.



ALTERNATIVE CONVERTIE

ALTERED BEAST

1988

Le beat-'em-up en scrolling de Sega, aussi célèbre que difficile, a à l'évidence beaucoup inspiré les auteurs de *Metamorphic Force*, avec son univers entre mythologie grecque et créatures fantastiques.



METAMORPHIC FORCE

DÉVELOPPEUR : **KONAMI** ANNÉE : **1993** GENRE : **BEAT-'EM-UP**

***Metamporphic Force* est un des derniers beat-'em-ups de Konami et, comme *Astérix*, un des plus impressionnants graphiquement.** Imaginez une sorte d'*Altered Beast* avec quatre héros aux faux airs de Cosmocats capables de se transformer en bêtes juste pour le plaisir de défoncer des tronches.

Si dans *Altered Beast*, Zeus ressuscite le joueur pour qu'il aille sauver Athéna, c'est cette dernière qui fait appel à vous dans *Metamorphic Force* pour bannir un mal ancien. Le jeu capture à merveille l'esprit des dessins animés des années 80, ses protagonistes n'ayant rien à envier à Musclor ou Félibelle.

La transformation animale est délicieusement kitsch, avec toutes sortes de nuances allant du loup-garou au puma-garou, en passant par le bœuf-garou ou l'ours-garou (notre préféré, qui aime assommer les ennemis en s'asseyant dessus).



» [Arcade] Imaginez un *Altered Beast* dopé aux dessins animés du Club Dorothée : voilà, vous avez *Metamorphic Force*, en gros.

DÉPASSE PAS LES BORNES

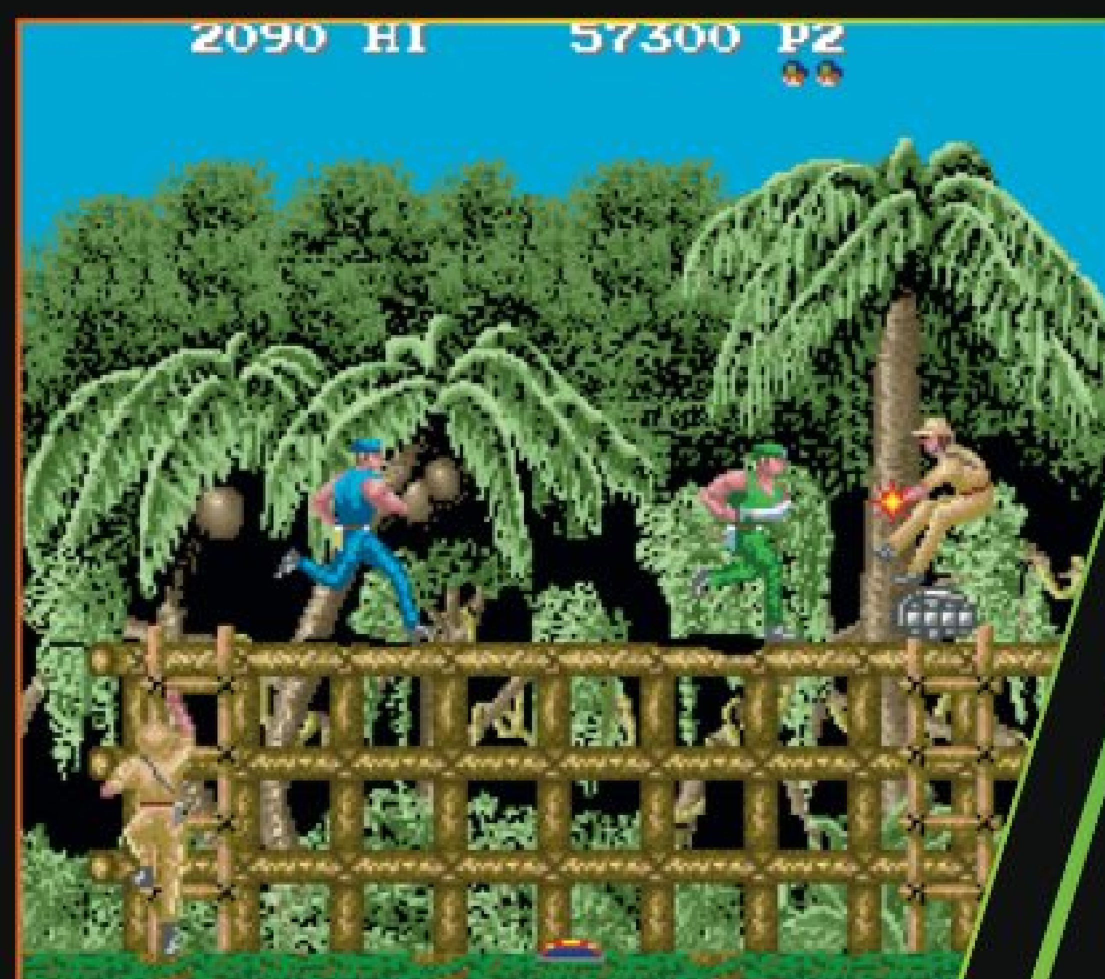
MIA – MISSING IN ACTION

DÉVELOPPEUR : **KONAMI** ANNÉE : **1989** GENRE : **ACTION**

Cette pseudo-suite à *Green Beret* (alias *Rush'n Attack*) semble très inspirée par *Rambo II*... mais avec un John Rambo qui ne se servirait que de son couteau de combat pendant tout le film. Il va donc falloir sauver des prisonniers de guerre dans des camps enfouis au fin fond de la jungle vietnamienne, peuplés par des hordes d'ennemis à la tactique de combat bien rôdée : vous foncer dessus, bille en tête, pour s'empaler sur votre lame, courte, mais terriblement affûtée.

Parfois, on ramasse quand même des armes spéciales, comme des grenades, des mitraillettes ou des bazookas, mais elles tirent si lentement qu'on leur préfère de loin le petit couteau, d'autant que ces power-ups ne contiennent qu'un nombre très limité de munitions, à la limite de l'inutile.

Pour achever le tableau, signalons que *MIA – Missing In Action*, où l'on est régulièrement noyé sous les ennemis qui déboulent de tous les côtés, est horriblement difficile. Un bouffeur de crédits sans vergogne, en somme. Préférez-lui *Green Beret*, ou mieux encore *Rolling Thunder*, voire l'excellent *Elevator Action Returns*.



SPÉCIAL KONAMI

LE GUIDE ULTIME DE

CONTRA III THE ALIEN WARS

LA SÉRIE DES *CONTRA* A TOUJOURS ÉTÉ SYNONYME DE JOYEUX CARNAGE, MAIS KONAMI A PASSÉ LA VITESSE SUPÉRIEURE SUR SNES, AVEC CE QUI RESTE SANS AUCUN DOUTE UN DES MEILLEURS RUN-AND-GUNS DE TOUS LES TEMPS.



» [SNES] Oubliez les environnements terrestres des précédents niveaux pour le stage final : on part botter des fesses chez les aliens!

Avec de gros talents en programmation et parfois un petit coup de pouce hardware, on peut faire de petits miracles sur d'anciens supports de jeux. Mais parfois, il faut savoir concéder que seule la puissance de calcul et d'affichage peut ouvrir de nouveaux horizons à des jeux ou à des genres. Quand *Contra III : The Alien Wars* débarque sur SNES en 1992, il est indéniable que sa réalisation impressionnante et son action survoltée auraient été inaccessibles sur les machines qui ont précédé l'extraordinaire console 16-bits de Nintendo.

Le premier *Contra* a été porté sur divers supports après ses débuts en arcade, notamment sur NES, mais la console 8-bits de Nintendo n'était pas spécialement adaptée à l'action effrénée du jeu. Les programmeurs de Konami ont dû s'échiner pour réduire le clignotement de sprites sur *Contra* et *Super C*, et n'ont pu sauver *Contra Force* de ralentissements pénibles. C'est cependant une tout autre histoire sur SNES, avec *Contra III* : les sprites ne frémissent pas, malgré les hordes d'ennemis et les flots de projectiles qui envahissent l'écran. L'affichage est plutôt constant, sauf quand des effets spéciaux dingues, comme les souffles d'explosion translucides, se déchaînent. Les capacités de la nouvelle machine y sont bien sûr pour quelque chose,

L'ARSENAL QUI TUE

Vous aurez besoin d'une grosse puissance de feu pour repousser la horde des aliens. Ces armes et power-ups sont là pour ça!



FUSIL À DISPERSION

Le retour d'un grand classique, toujours bienvenu. Pourquoi se limiter à une seule ligne de tir alors qu'on peut détruire et tuer en éventail?



MISSILES GUIDÉS

La précision, c'est pour les totos. Laissez faire ces petits bijoux qui courent tout seuls après leurs cibles. L'arme de choix pour la bleusaille.



BARRIÈRE

Un bouclier bien pratique pour se promener tranquillos, à l'abri des tirs ennemis. Il vire au rouge juste avant de s'éteindre, donc soyez vigilant.



LANCE-ROQUETTES

Cette arme tire des projectiles puissants dont les explosions causent des dégâts supplémentaires. Par contre, la portée est assez courte.



FUSIL LASER

S'il ne tire qu'en ligne droite, un peu comme la mitraillette de base, le laser est bien plus puissant. Radical contre les boss les plus costauds!



LANCE-FLAMMES

Sa portée est très limitée, mais il détruit aussi des projectiles et fait un arc quand on tourne, ce qui lui permet de couvrir des angles que n'atteignent pas les autres armes.

BOMBE

On n'en a qu'une avec chaque vie, mais on peut en ramasser davantage pendant la partie pour nettoyer complètement un écran d'une simple pression d'un bouton. Clic. Boum.





MOTARD DES ENFERS

mais il ne faut pas pour autant sous-estimer le formidable travail des programmeurs Mitsuru Yaida et Hideyuki Suginami, qui exploitent avec grande efficacité le processeur de la SNES. Grâce à eux, *Contra III* ressemble plus à un jeu d'arcade pur jus qu'à un titre console, avec ses boss multisprites, ses arcs de feu et autres feux d'artifices visuels.

Aucun élément clé des précédents volets n'a été sacrifié sur l'autel de cette excellence technique : on retrouve les armes historiques de la saga, comme le laser et les armes à dispersion, mais aussi de nouvelles, comme les missiles guidés. Le coopératif à deux joueurs est présent sur l'ensemble du jeu. Mais là où *Contra III* se distingue vraiment de ses prédécesseurs, c'est du côté du *level design* très inventif. Le premier stage, une course en scrolling horizontal dans une ville en ruine, se situe dans la grande tradition des *Contra*, ballade en tank et pièges de feux inclus. Mais le deuxième niveau bouscule les habitudes en mettant les capacités de la console au service du design : on se retrouve en vue du dessus en Mode 7, tournant sur 360° dans un niveau labyrinthique non linéaire où l'on doit traquer ses cibles avant d'affronter le boss. En coopératif, on peut même explorer les lieux chacun de son côté, en écran partagé.

Plus on avance dans le jeu, plus on enchaîne les surprises : dans le troisième niveau, on affronte des mini-



» [SNES] Le dernier niveau est majoritairement un *boss rush*, mais on y croise aussi quelques ennemis standards.



JIMBO

CLÉBARD BIZARRE


» [SNES] Tout travail bien exécuté mérite une belle grosse explosion en récompense.

boss, accroché à un mur ou à des rails. On commence le stage suivant avec une course-poursuite à grande vitesse en moto-jet, avant de décoller. Le cinquième niveau revient à la vue du dessus et l'ultime stage nous jette dans l'antre des extraterrestres, pour un *boss rush* épique. Les séquences les plus impressionnantes du jeu concernent évidemment les combats de boss, allant du robot-squelette briseur de murs à une bataille aérienne où l'on s'accroche à des missiles en mouvement, en passant par un affrontement contre une araignée mécanique où des sprites prédestinés sous 32 angles donnent l'illusion de graphismes rotatifs sur deux couches.

Clairement, *Contra III* s'impose comme le volet le plus impressionnant de la série. Grâce aux 256 couleurs affichables, les sprites et les décors sont très détaillés. Quant aux personnages, ils bénéficient d'un large éventail d'animations, qu'ils soient au sol, accrochés à un mur ou aux commandes d'un véhicule. Des petites touches visuelles bienvenues viennent agrémenter le jeu, comme l'exploitation de l'effet de mosaïque de la SNES pour indiquer les dégâts sur les boss, en lieu et place des traditionnels

GIGAMOUCHE

TÊTE DE DÉMON

TANK MINIBOSS



CONTRA REMPLI !

Nobuya Nakazato, habitué de la série des *Contra*, nous parle de la compilation *Contra Anniversary Collection*…


» Nobuya Nakazato est le réalisateur de *Contra III* et de *Hard Corps*.

La compilation *Contra Anniversary Collection* rassemble sept classiques de la série, dont les jeux d'arcade *Contra* et *Super Contra*, le titre NES *Super C*, le *Contra III : The Alien Wars* de la SNES et le *Contra : Hard Corps* de la Mega Drive. “Je n'ai pas directement participé au développement de la compilation, mais l'équipe en charge a eu la gentillesse de me tenir régulièrement au courant, et j'ai pu donner mon avis, quand c'était nécessaire”, explique Nobuya Nakazato, le réalisateur de *Contra III*, qui a ensuite réalisé *Contra : Hard Corps* et produit *Contra : Shattered Soldier*, *Neo Contra* et *Contra Rebirth*.

“Vu que je n'étais pas en charge du développement de la compilation, je n'ai pas choisi les jeux inclus, mais je suis content de la sélection, qui, je crois, a tout pour plaire aux fans de la franchise. Vous savez, quand je fais des jeux, j'ai pour philosophie de me dire que le meilleur reste toujours à venir. Mais évidemment, tout le monde a son jeu préféré, qui diffère d'une personne à l'autre. Ce n'est pas à moi de dire quel est le meilleur *Contra*.”

Contra Anniversary Collection est disponible sur PlayStation 4, Xbox One, Switch et PC.



SPÉCIAL KONAMI

PORTAGES CONTRACTUELS

Contra III est également sorti sur consoles portables, mais le jeu y a laissé quelques plumes en route…



GAME BOY

Pas étonnant que Factor 5 ait dû faire de gros compromis pour le portage d'un jeu SNES très à la pointe sur la modeste Game boy. N'y allons pas par quatre chemins, *Contra III* (ou *Contra Spirits* au Japon et *Probotector 2* en Europe) est loin d'être parfait : les graphismes ont été pas mal rabotés, plusieurs mini-boss et la séquence en moto-jet manquent, et les stages vus de dessus ne pivotent pas. Le jeu est plus lent que ce qu'on attend d'un *Contra*, et les ennemis compensent leur moindre nombre par une résistance accrue.

Une fois ces limites digérées, il faut avouer que les développeurs ont tout de même réussi à garder l'esprit de la version originale. Bref, c'est honorable, mais pas plus.



GAME BOY ADVANCE

Sorti en 2002, *Contra Advance : The Alien Wars EX* (*Contra : Hard Spirits* au Japon) fait partie des conversions SNES sur GBA les moins fidèles, et pas seulement parce que les graphismes ont été éclaircis pour compenser l'écran sombre de la première GBA ou à cause de la zone de jeu réduite par la résolution de la console portable (240x160).

Il manque surtout des éléments fondamentaux : il n'y a plus de bombe et l'on ne peut plus switcher entre deux armes. Le mode "Difficile" est absent, et le mode "Facile" s'achève au quatrième niveau. Les deux niveaux en Mode 7 sont aussi bennés, remplacés par deux stages de *Contra : Hard Corps*, au demeurant très sympas.



clignotements de sprites.

L'ensemble est agrémenté d'une bande-son très hollywoodienne, composée par Miki Higashino, Masanori Adachi, Tappi Iwase et Aki Hata. Les sections orchestrales sont particulièrement réussies, grâce aux capacités inégalées de la SNES en échantillonnage sonore. Chaque stage a sa propre couleur musicale : les tambours du premier stage exprimentent fort bien la gravité de l'invasion alien, tandis que l'ambiance plus aérienne et enlevée du thème du quatrième niveau se marie à merveille avec le ciel bleu et la vitesse folle de l'action.

Au Japon, le jeu est sorti en février 1992 sous le titre de *Contra Spirits*, avant de débarquer en Amérique du nord début avril de la même année, sous le nom de *Contra III : The Alien Wars*. Les différences entre les deux versions sont minimes – soulignons tout de même la disparition des *continues* infinis dans la version américaine. Pour l'Europe, il a fallu attendre un peu plus longtemps, en partie à cause des positions de l'Allemagne vis-à-vis de la violence : comme pour les précédents volets, les personnages principaux sont remplacés par des robots. C'est donc en novembre 1992 que sort la version PAL de *Super Probotector : Alien Rebels*. L'habillage et la marque *Probotector* seront mis au rencard plus tard : si la première version Virtual Console sur Wii a eu droit à *Super Probotector*, c'est bien *Contra III* qu'on retrouvera sur les services Virtual Console de la 3DS et de la Wii U, tout comme sur SNES Mini.

Malheureusement, les créateurs de ce jeu formidable ne lui offriront pas de suite : les programmeurs Yaida et Suginami sont partis chez Treasure, où ils ont travaillé sur *Gunstar Heroes*. Le reste de l'équipe s'est dispersée sur d'autres projets chez Konami. Pour *Contra : Hard Corps* sur Mega Drive, Nobuya Nakazato s'est retrouvé en charge d'une équipe de développement très différente, ce qui n'empêche pas cet autre titre d'être lui aussi excellent. Une suite à *Contra III* sur SNES aurait-elle pu faire mieux? Difficile à imaginer, bien qu'on en aurait rêvé. Et rêver d'une suite à un jeu, c'est déjà dire combien ledit jeu est réussi… *





» [SNES] En plus des boss de fin de niveau, on enchaîne toutes sortes de mini-boss intermédiaires dans la plupart des stages.



» [SNES] Les passages où l'on grimpe aux murs ou aux rails apportent un peu de variété, dans des séquences d'action saisissantes.







CHASSE AUX BOSS

Certains des tout meilleurs combats de boss de l'ère 16-bits sont dans *Contra III*. On passe les plus gros en revue !





STAGE 1

Votre premier gros adversaire ressemble à une tortue biomécanique géante. Gare à sa gueule, qui crache des ennemis et des lasers.

POUR LA VAINCRE

Son point faible rouge est bien en évidence, sous son cou. Évitez les attaques en vous déplaçant sur les plateformes et tirez sur le point faible dès que vous en avez l'occasion.



STAGE 2

Une sorte d'araignée mécanique à six pattes. Il y a une petite cible rouge sur le corps, là où devrait se trouver la tête.

POUR LA VAINCRE

Détruisez d'abord les cibles rondes au bout de chaque patte. Ensuite, la bestiole va sauter et tenter de vous écraser. Évitez-la et tirez sur la cible quand le boss atterrit.



STAGE 3

Affrontez ici deux robots qui semblent tout droit sortis de *Snatcher* et surtout leur terrifiant pote mécanique géant.

POUR LES VAINCRE

Les robots attaquent d'en haut et d'en bas, donc grimpez au plafond jusqu'à ce que celui d'en bas commence à tirer, puis laissez-vous tomber derrière lui pour l'attaquer. Quand le robot géant se pointe, prenez garde aux lasers et visez la tête.





STAGE 4

Ce combat contre un vaisseau géant se déroule entièrement dans les airs. Pour l'abattre, il va falloir détruire sa poupe bien protégée…

POUR LE VAINCRE

Le boss est protégé par un bouclier et deux tourelles. Détruisez celles-ci puis visez la grosse cible rouge. Attention quand même quand le boss commence à viser les missiles auxquels vous vous accrochez.



STAGE 5

Une sorte de ruche gluante et dégueu, dotée d'une espèce de tentacule à pince. À l'intérieur se terre une seconde créature en forme de ver.

POUR LE VAINCRE

Visez l'œil au centre en évitant le tentacule. Après s'être pris un certain nombre de coups, le ver va vous pourchasser et le sol va trembler. Compensez la rotation avec les gâchettes du pad.



STAGE 6

L'incarnation ultime de la terreur extraterrestre : une monstruosité polycéphale dotée d'un cerveau-combattant!

POUR LE VAINCRE

Lors de la première phase, occupez-vous des "bras" avant de tirer sur la tête centrale. Pour le cerveau, mieux vaut mémoriser ses schémas d'attaque pour espérer survivre. Et ne baissez surtout pas votre garde quand l'hélico décolle!







Le making of de The Neverhood



Après être parti de Shiny Entertainment, l'artiste Doug TenNapel a fondé un studio avec Mark Lorenzen et d'autres anciens de Shiny, et tous ont mis leur amour des jeux d'aventure point-and-click dans un jeu en pâte à modeler devenu culte : *The Neverhood*.



INFOS

» **ÉDITEUR :** DREAMWORKS INTERACTIVE
» **DÉVELOPPEUR :** THE NEVERHOOD, INC
» **SORTIE :** 1996
» **SUPPORT :** PC
» **GENRE :** JEU D'AVENTURE POINT-AND-CLICK

La vente de Shiny Entertainment à Interplay par David Perry, en 1995, est un vrai choc pour son équipe. Dans les semaines et les mois qui suivent, nombreux sont ceux qui claquent la porte du studio. Doug TenNapel, le créateur d'*Earthworm Jim*, est de ceux-ci. Ce dernier annonce rapidement la création de son propre studio de développement, que rejoignent rapidement plusieurs autres anciens de Shiny, dont le programmeur et graphiste Mark Lorenzen. Leur amitié remonte à bien avant Shiny : "En fait, je suis entré chez Shiny parce mon meilleur pote, Doug TenNapel,



» [PC] Le puzzle de la sonnette musicale est une question d'oreille et de gorgées d'eau…

y bossait", nous dit Mark. "On a fait nos études ensemble, dans la même fac', et c'est lui qui m'a recommandé, chez Shiny. Donc quand Doug a fondé son propre studio, ça me semblait tout naturel de le suivre…"

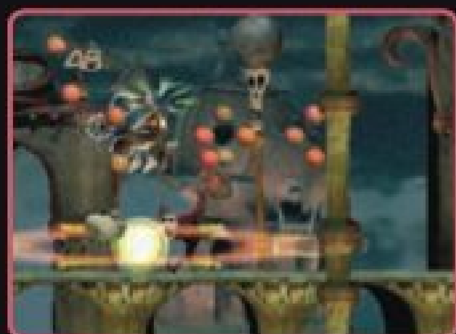
Le studio en question, baptisé The Neverhood, Inc, donnera son nom à son premier projet, un titre d'un genre bien différent des jeux de plateforme conçus chez Shiny. "On adorait tous les jeux d'aventure point-and-click qui sortaient chez LucasArts, à l'époque. Et *Myst*, aussi !", se souvient Mark. "On est donc tous très vite tombés d'accord sur un jeu axé sur la narration. Et puis, on voulait aussi faire autre chose que de la plateforme…"

L'idée est de privilégier les graphismes, aussi avant de passer sur ordinateur, l'équipe définit les grandes lignes de son aventure point-and-click sur papier : "La plupart des objets, accessoires et interactions que vous retrouvez dans le jeu ont été conçus avant qu'on ne commence vraiment à le développer", explique Mark. "On a tout storyboardé sur papier. Presque tout le jeu était établi avant qu'on ne commence à présenter le projet à droite et à gauche. Les disquettes vidéo, les épingles pour éclater les ballons, les clefs… tout était défini à l'avance."

» [PC] *The Neverhood* est plein de personnages surréalistes, comme ce type qui vit dans son téléviseur.



» [PC] On s'adonne parfois à de bien curieuses activités, comme envoyer un projecteur et une souris dans un tube.



DU MÊME DEV'

THE NEVERHOOD
SUPPORTS : PC, PLAYSTATION
ANNÉE : 1986

SKULLMONKEYS (CI-DESSUS)
SUPPORT : PLAYSTATION
ANNÉE : 1998

BOOMBOTS
SUPPORT : PLAYSTATION
ANNÉE : 1999



» Après *The Neverhood*, Mark Lorenzen a enchaîné plusieurs jeux en *claymation*.

Il faut bien sûr des personnages pour peupler cet univers, et cette tâche incombe à Doug. C'est sans doute pourquoi le protagoniste principal du projet, Klaymen, a de faux airs à Earthworm Jim. "C'est juste parce que c'est le style de Doug, ce n'est pas une ressemblance volontaire", nous assure Mark. "Tous ses personnages ont le même genre d'esthétique. Il n'avait aucune intention d'exploiter la popularité d'*Earthworm Jim*. Si ça avait été le cas, il aurait imaginé un autre invertébré en super-costume. Une étoile de mer, ou un truc dans le genre !"

D'autres personnages suivent rapidement, dont le divin Hoborg et sa créature puérile, Willie Trombone. "Je crois que l'idée qu'Hoborg doive créer pour être heureux est une preuve supplémentaire de la naïveté de Willie, plus qu'une vérité profonde de notre vision du monde", nous dit Mark. "Willie n'est pas un narrateur fiable. Il raconte ce dont il a été témoin, mais ça ne signifie pas pour autant qu'il ait compris ce qu'il a vu."

Un autre personnage s'avère bien ▶

Pâtes à modeler

D'autres titres sculptés avec les doigts

Trog



Il serait injuste de résumer *Trog* à un *Pac-Man* en *claymation*, mais l'inspiration du hit de Namco est évidente pour ce jeu d'arcade de Midway avec des hommes des cavernes et des dinosaures en pâte à modeler, plein de violence cartoon et de power-ups troglodytes.

Clayfighter



Un "jeu de combat pour enfants" sur SNES, avec des combattants bizarres, dont un bonhomme de neige maléfique et un sosie d'Elvis. La malléabilité de ses combattants en pâte à modeler, qui se déforment à chaque attaque, est bien retranscrite. Ce n'est pas pour autant le jeu de baston du siècle...

Clayfighter 2 : Judgement Clay



Plus speedée et plus intense que le premier volet, cette suite, elle aussi sur SNES, surenchérit sur les combattants improbables, avec entre autres une banane humaine et un poulpe géant. Des versions doppelgänger des personnages font office de boss. Les sprites et les décors 3D sont aussi plus jolis que dans le premier.

Clayfighter 63 1/3



Le *Clayfighter* de la N64 a son lot de nouveaux combattants, dont des personnages d'anciens titres Interplay, parmi lesquels Earthworm Jim. Les arènes de combat sont en vraie 3D et le rendu des personnages est plus sophistiqué que dans les deux premiers jeux.

Platypus



Ça ressemble un peu à *Gradius*, mais c'est en fait plus proche de *1942*, bien que ce soit un shooter en scrolling de côté. C'est efficace, totalement dans l'esprit des jeux du genre des années 80, avec de chouettes ennemis et des upgrades d'armes bien sympas.

Chroniques de Neverhood

Les héritiers de *The Neverhood*

Klaymen Klaymen – Neverhood No Nazo



Un portage PlayStation de *The Neverhood*, sorti seulement au Japon. Quelques différences sont à noter, notamment une accélération globale du jeu, plus d'indices au début de celui-ci, et l'absence du Hall des archives.

Skullmonkeys



L'histoire de *Skullmonkeys* reprend là où s'est arrêtée celle de *The Neverhood*, mais son design doit plus à des jeux comme *Aladdin* ou les *Earthworm Jim*, sur lesquels ont d'ailleurs travaillé la plupart de ses créateurs. Ce jeu de plateforme PlayStation est plein d'effets 32-bits et de singes explosifs en pâte à modeler.

Klaymen Gun-Hockey



The Neverhood, Inc n'a aucun rapport direct avec ce jeu de hockey sur table pour enfants, sorti uniquement au Japon. S'il n'est pas mauvais, ce jeu budget en 3D n'a quand même pas grand-chose à voir avec les autres titres de la franchise.

BoomBots



Après un jeu d'aventure et un jeu de plateforme, Neverhood, Inc a sorti ce jeu de combat où des chats et des robots se mettent allègrement sur la tronche. Si techniquement, ce n'est pas un jeu *Neverhood*, on peut combattre avec Klaymen, après l'avoir débloqué. Le principal intérêt de *BoomBots* reste quand même ses cinématiques hilarantes en *claymation*.

Armikrog



Si Klaymen laisse la place à l'astronaute Tommynaut et à son chien Beak-Beak, c'est bel et bien une suite de The *Neverhood*. Conçu par d'anciens membres de Neverhood, Inc, ce titre *claymation* financé sur Kickstarter en 2015 est plein de jolies cinématiques et de puzzles en point-and-click, comme il se doit.

> "On cherchait des idées de puzzles qui feraient appel à différentes zones du cerveau et qu'on pouvait produire rapidement" Mark Lorenzen

▶ moins innocent : le cauchemardesque crabe géant au nom improbable de Weasel – la fouine. "Je crois qu'on l'avait baptisé comme ça avant même que Terry Tailor ne compose son thème musical, qui rappelle une comptine, *Pop Goes The Weasel*", se souvient Mark. "Quand Doug crée des personnages, le nom vient en second. L'allitération et la forme des lettres qui composent le nom font partie des lignes qui définissent la forme du personnage. Je crois que Weasel et le diable à ressort ont été conçus en même temps, c'est peut-être l'explication de ce nom." On n'est pas certains d'avoir tout bien compris, mais bon, OK, s'il le dit…

L'équipe prend aussi le temps de concevoir des accessoires pour présenter son projet à une certaine grosse société de production cinématographique qui se lance dans le jeu vidéo. "On a fait un livre illustré sans paroles, uniquement pour pitcher le jeu", se souvient Mark. "On avait aussi fait des affiches et des petites statuettes, parce qu'on voulait mettre en avant l'esthétique du projet, son originalité. Steven Spielberg a tout de suite donné son feu vert. On pensait que DreamWorks serait très regardant sur le travail, mais en fait, ils nous ont laissé pas mal de marge de manœuvre."

Cette liberté créative permet aux développeurs d'inventer une nouvelle

THE NEVERHOOD EN BREF

En termes de gameplay, *The Neverhood* est un point-and-click dans la grande tradition du genre, où il faut penser autrement pour résoudre des puzzles à la logique intrinsèque. La grosse particularité du jeu, c'est bien sûr son univers en pâte à modeler aussi charmant qu'exotique et ses cinématiques superbement réalisées qui en font malgré tout une expérience à part.



» [PC] L'esthétique particulière du jeu se marie fort bien avec son esprit décalé.



» [PC] Une disquette de grande importance vous attend au bout de l'interminable hall des archives de *The Neverhood*, qui s'étire sur 39 écrans.



» [PC] Grâce à cette équation, vous allez enfin pouvoir ouvrir cette satanée porte !

forme de jeu vidéo, basée sur la capture numérique de figurines et décors en pâte à modeler, convertis en sprites et en niveaux de jeu : la *claymation*. "Au final, c'était bien des sprites et des pixels, mais au lieu de dessiner ces pixels sous *Deluxe Paint*, on se servait d'appareils photo numériques de première génération et de nos propres outils logiciels pour transformer nos photos en sprites", se souvient Mark. "L'ensemble du jeu a d'abord été mis en place à partir de dessins scannés, et quand tout était jouable dans les dessins, on les reprenait comme référence pour les versions finales. Il a fallu développer une intelligence artificielle qui interprète les coordonnées d'un clic 2D afin de lancer une suite d'évènements pour animer les personnages proprement. C'était compliqué, parce qu'un clic pouvait survenir à n'importe quel moment, où que soit et quoi que fasse le personnage."

À mi-parcours du développement, les contraintes de temps ont demandé l'ajout d'une nouvelle mécanique de jeu. "Les téléporteurs sont en fait des raccourcis pour réduire les dimensions du jeu", explique Mark. "À l'origine, le storyboard était environ 50 % plus grand, mais on a dû faire des coupes et trouver ce système pour colmater les brèches."

Les développeurs ont heureusement eu le temps d'intégrer toutes sortes de défis logistiques interconnectés : "Par exemple, pour déplacer Bill le Robot, il faut le viser avec le canon qu'on déverrouille en libérant le nounours, etc.", explique Mark. "C'est tout une chaîne d'évènements à suivre dans le bon ordre. En gros, ça part souvent du principe qu'il faut avoir fait A et B pour faire C, mais ce n'est pas systématique. En fait, c'est narratif. Chaque étape du puzzle a sa place dans la narration."

Les puzzles sont le fruit de la convergence de l'esthétique du jeu et de son scénario : "Doug imaginait le contexte et l'aspect visuel, tandis que je m'occupais de la partie cérébrale", nous précise Mark. "On cherchait des idées de puzzles qui feraient appel à différentes zones du cerveau et qu'on pouvait produire rapidement. Parfois, la solution était plutôt évidente. Il suffisait juste de s'éclaircir suffisamment l'esprit pour la voir."

Le joueur doit aussi trouver des disquettes vidéo, qui lui serviront également de repères : "Les disquettes sont l'élément principal de l'inventaire, et sachant qu'il y en avait 20, les joueurs pouvaient avoir une bonne idée de leur progression dans l'aventure", explique Mark. "Les dernières sont plus difficiles à trouver. Mais quand vous les avez toutes, Willie vous donne enfin la troisième clef, grâce à laquelle vous pouvez entrer dans le château de Klogg."



» [PC] Pas mal de joueurs ont bloqué sur le puzzle des souris, mais en fait, il s'avère désarmant de facilité une fois qu'on a compris ce qu'il faut chercher….



» [PC] À vous de choisir la fin de *The Neverhood* : allez-vous rendre sa couronne à Hoborg… ou la garder pour vous ?

Si la critique est emballée par *The Neverhood,* les ventes ne sont pourtant pas exceptionnelles. "Je ne pense pas que le jeu a eu toutes ses chances", soupire Mark. "Bizarrement, il était classé '17 ans et plus'. Ça nous a très certainement mis en touche, parce que le grand public était notre principale cible. On a fini à apprendre le pourquoi de cette classification : dans une des vidéos, il y a quelqu'un qui vomit !"

Avec le recul, Mark a un autre regret. "Le hall des archives est conçu de sorte qu'on puisse lire les chroniques inscrites sur les murs", nous dit-il. "À l'origine, il y avait plus d'indices dans les textes. Une fois le jeu sorti, j'ai un peu regretté qu'on en ait coupé une partie. C'est devenu un peu trop laborieux et pas assez gratifiant."

Malgré tout, Mark est toujours très fier de ce jeu d'aventure visuellement innovant : "C'est un miracle qu'on ait pu tout faire, du concept à la livraison, en seulement 11 mois. On n'avait pas de moteur de jeu, on est partis de rien. On a inventé un médium nouveau, créé les outils qui allaient avec, conçu un jeu et on l'a développé de A à Z. Alors oui, j'en suis très fier, bien évidemment !" *

LE PUR MOMENT…

Zombies Ate My Neighbors

» **SUPPORT :** MEGA DRIVE » **SORTIE :** 1993 » **DÉVELOPPEUR :** LUCASARTS

Qui aurait cru qu'au sein d'un jeu plein de zombies, de momies, d'extraterrestres, de psychopathes à la tronçonneuse, de poupées tueuses et autres horreurs du même genre, l'ennemi le plus terrifiant serait… un bébé ! Mais la star en couches du huitième stage du shooter de LucasArt n'est pas un poupon ordinaire. Il est gigantesque et étonnamment agile pour son âge et sa taille. Il est également blindé en points de vie et ses attaques font très mal : il peut vous écraser comme une crêpe et vous abattre à distance avec des giclées de lait de son formidable biberon surdimensionné. Et pour compliquer les choses, mieux vaut vous grouiller de sauver les survivants du coin avant que le poupard ne les aplatisse. *

P'TITE BIO

Entre labyrinthe et jeu de tir, *Zombies Ate My Neighbors* (sorti en Europe sous le titre concis et moins rigolo de *Zombies*) est une déclaration d'amour délirante aux films de série B et un titre d'action frénétique où vos performances dans un niveau affectent l'intensité des stages suivants. Des graphismes truculents, des clins d'œil à gogo et un mode coopératif très divertissant en font un titre-culte de son époque, tout comme les films auquel il rend ouvertement hommage.



RHÂÂÂ MAIS OUI, Y'AVAIT ÇA, AUSSI !!!

Si tu avances quand tentacule…



Ce stage-bonus, où des tentacules violets menaçants remplacent les zombies, est bien sûr un gros clin d'œil à *Day of the Tentacle*, grand classique du point-and-click de LucasArts. Vous allez devoir trouver un bazooka ou une potion de transformation en monstre pour démolir la haie en haut à gauche de la carte.

Et glou. Et m…de.



On prend un risque avec chaque potion, puisque son effet est aléatoire. Avec de la chance, vous tombez sur une boisson qui vous transforme quelques instants en monstre puissant, mais si vous avez la scoumoune, vous pouvez très bien avaler un truc moins sympa, comme la potion qui fait de vous une sorte de Mr Hyde complètement incontrôlable qui va massacrer les survivants…

Un défilé de créatures



La plupart des monstres font bien sûr référence aux clichés du cinéma de genre, et chaque nouveau venu rajoute un peu de piment. Tous sont superbement animés, du maniaque à la tronçonneuse qui rôde dans les dédales de haies aux poupées tueuses qui jaillissent de leurs boîtes dans le magasin de jouets.

Trésors cachés



Il y a des tas de secrets dans tous les stages, allant de simples raccourcis aux objets permettant de nettoyer plus facilement les hordes d'ennemis. Certains doivent se débloquer avec le pistolet à eau, ou juste au contact de votre personnage, tandis que pour en atteindre d'autres, vous aurez besoin d'armes plus puissantes.



REBECCA HEINEMAN

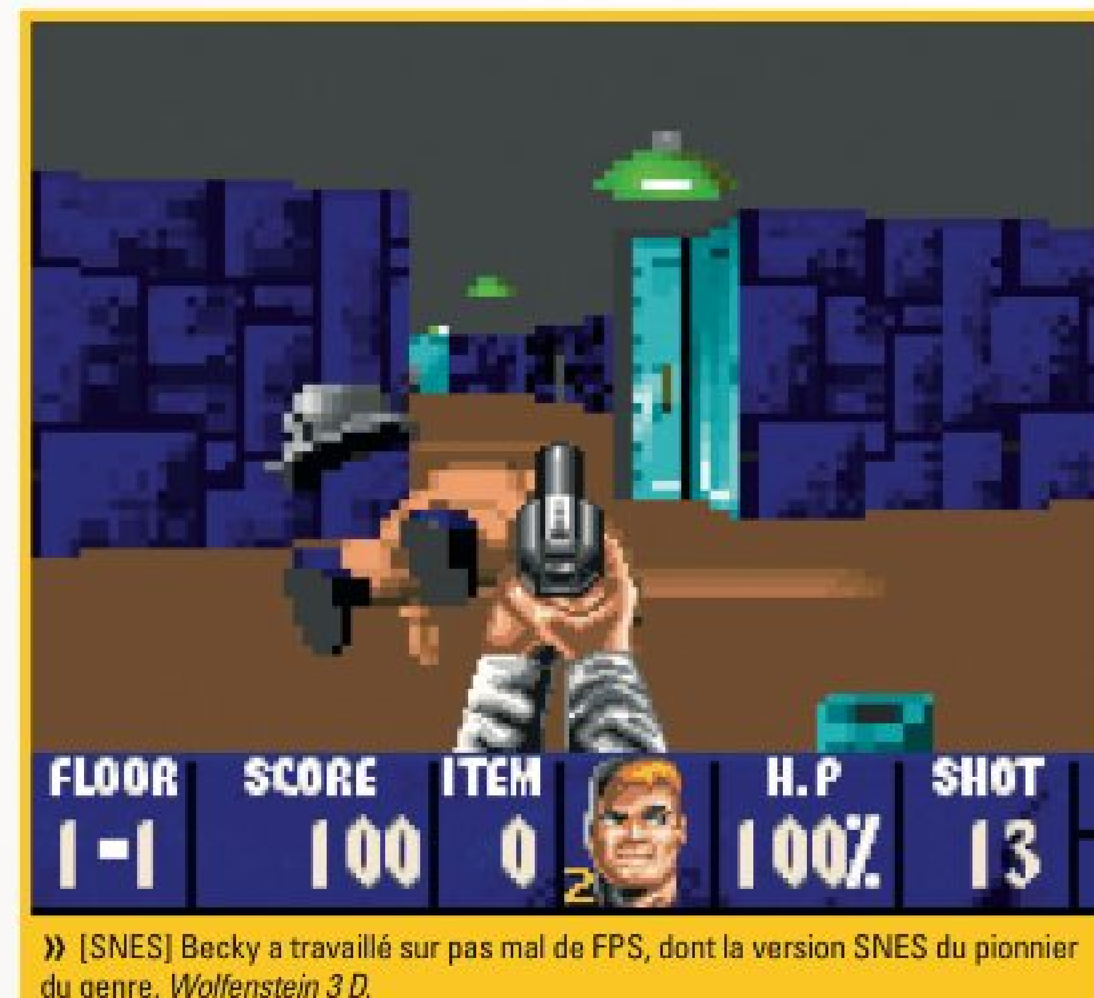
En quarante ans de métier dans le jeu vidéo, Rebecca Heineman a connu des tas de grands bouleversements, à la fois personnels et professionnels. Elle nous parle de bardes, de hamburgers et de comment William est devenu Becky…

Rebecca Heineman doit son surnom, "Burger", à l'habitude qu'elle a prise de stocker des hamburgers dans les tiroirs de son bureau pour les manger tout en programmant. Elle a commencé à bidouiller sur Apple II à la fin des années 70 et elle a même fabriqué un câble pour copier les cartouches Atari 2600. Ses talents de hacker lui ont ouvert les portes chez Avalon Hill et Boone Corporation, avant qu'elle ne devienne l'un des quatre fondateurs d'Interplay. Elle a ensuite travaillé chez EA sur de grosses franchises comme *Medal of Honor*, et aujourd'hui, elle dirige le studio 100 % féminin Old Sküül, qui a signé notamment des remakes de *Descent*, de *Battle Chess* et d'*Akalabeth*, le premier jeu de Lord British.

Si on vous défie sur *Space Invaders* Atari 2600, vous pensez pouvoir nous battre?
Ahaha, sans aucun doute, je vous détruirais ! J'ai gagné le championnat américain de *Space Invaders* en 1980. Je venais tout juste de fêter mes 17 ans. Sans ce concours, ma vie aurait été très différente. Je serais sans doute partie bosser en usine ou comme vendeuse.

À l'époque, vous ne vous destiniez donc pas à faire carrière dans le jeu vidéo?
En fait, je voulais conduire des trains ! J'avais un boulot à mi-temps à l'époque, je réparais les bornes de jeux dans une salle d'arcade de Montebello, en Californie. J'ouvrais les bornes, je remplaçais les puces, je diagnostiquais les pannes, je déplaçais les machines… Je me souviens que ces machins étaient horriblement lourds !

Votre prix, à ce concours, c'était bien une borne de *Missile Command*?
Absolument, mais en réalité, je voulais gagner le deuxième prix, un Atari 800 avec son imprimante, son lecteur de disquettes et un lot de jeux. Je suis certaine que j'aurais développé des jeux pour ce support si je l'avais gagné, et pas sur l'Apple II qu'on avait déjà à la maison. Quand j'ai gagné ce tournoi, je me suis retrouvée assaillie par les journalistes de grands quotidiens et magazines, je suis passée à la télé… bref, j'ai eu mon quart d'heure de gloire ! Parmi tout ce petit monde, il y avait Arnie Katz, Bill Kunkel et Joyce Whorley qui venaient de lancer leur magazine. Ils ont trouvé que ce serait cool que j'écrive des articles expliquant comment gagner aux jeux vidéo. J'ai dit oui, et c'est comme ça que j'ai commencé à rédiger des astuces dans *Electric Games*, le premier magazine du genre, aux États-Unis.



» [SNES] Becky a travaillé sur pas mal de FPS, dont la version SNES du pionnier du genre, *Wolfenstein 3 D.*

Donc pas d'astuces sur le stockage alimentaire?
Vous voulez dire sur les hamburgers dans les tiroirs ? Non ! Mais vous savez quoi ? Je fais toujours ça, encore aujourd'hui. Au début, c'était une nécessité, mais au fil du temps, c'est devenu un art à part entière !





» [VIC-20] *Chuck Norris Superkicks* est un des premiers titres de Rebecca.

You face 30 Rock Demons (30'), 30 Black Slayers (20'), 2 High Priestess (10'), and 1 Lorini (60').

Will your gallant band choose to:
Fight bravely
Run away

High Priestes

Character	AC	Hits	Cond	SpPt
Vampire Lord	-42	9999	9999	0
BILBO	-37	364	364	0
EL CID	-33	481	481	0
SIR JASON	-50	316	316	0
KNIGHT	-38	753	753	66
MERLIN	-30	505	505	689
ILURE	-28	825	825	679



« Sans ce concours, ma vie aurait été très différente. Je serais sans doute partie bosser en usine ou comme vendeuse »
Rebecca Heineman







» [Mac] Rebecca a aussi travaillé sur la version Mac d'*Heretic II*.



CHRONO SÉLECTIVE

JEUX

- **CHUCK NORRIS SUPERKICKS** [1983] VIC-20/C64
- **ROBIN HOOD** [1983] VIC-20
- **MINDSHADOW** [1984] APPLE II/C64
- **THE TRACER SANCTION** [1984] APPLE II/C64
- **BORROWED TIME** [1985] APPLE II/C64
- **TASS TIMES IN TONETOWN** [1986] APPLE II/C64
- **BARD'S TALE I** [1986] APPLE II/C64
- **BARD'S TALE III** [1988] APPLE II/C64
- **WASTELAND** [1988] APPLE II
- **DRAGON WARS** [1989] APPLE II/C64/PC
- **OUT OF THIS WORLD** [1992] APPLE IIGS/SNES/MAC/3DO
- **WOLFENSTEIN 3D** [1995] APPLE IIGS/SNES/MAC/3DO
- **DESCENT** [1995] PC
- **DOOM** [1996] 3DO
- **QUAKE II** [1999] MAC
- **HERETIC II** [2002] MAC
- **MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT** [2004] PC
- **MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT** [2005] PS2/XBOX/GC
- **HALF-LIFE** [UNRELEASED] MAC
- **GOLDENEYE: ROGUE AGENT** [2005] PS2/XBOX/GC
- **COMMAND AND CONQUER 3: TIBERIUM WARS** [2007] MAC/PC/XBOX
- **ALVIN AND THE CHIPMUNKS** [2007] PS2/WII/PC/DS
- **KINECT** [2010] XBOX 360

C'est de là que vient votre surnom, 'Burger', non? Pas très flatteur…
C'était une insulte, au départ, mais j'en ai fait mon emblème. Vous savez, je suis transgenre, et j'avais un autre nom, à l'époque. William. Je le détestais. J'ai toujours su que je l'abandonnerai, un jour. J'ai toujours su que mon vrai nom, c'était Rebecca, mais je ne pouvais le dire à personne. Dans les années 80, on pouvait vous virer si vous vous affichiez comme transgenre, et je ne pouvais pas me permettre de détruire mon style de vie. Donc quand les gens ont commencé à m'appeler "Burger", je me suis dit que c'était l'occasion d'adopter un autre nom, jusqu'à mon coming out. Au lieu de se demander qui était cette Becky, les gens reconnaîtraient Burger.

Donc vous avez toujours su que vous étiez Becky?
Oui, depuis toute petite. Quand je l'ai avoué à mes parents, ils m'ont presque battue à mort. Alors j'ai fermé ma gueule. C'est une des raisons pour laquelle je ne parle plus de ma famille.

C'est pour ça que vous êtes partie de chez vos parents à l'âge de 17 ans?
J'avais déjà fugué à l'âge de 15 ans, et j'ai vécu dans une benne à ordures pendant deux mois. Et puis, j'ai découvert que mes parents divorçaient. Mon père, ma principale source de problèmes était partie, et je pouvais supporter à peu près ma mère, alors je suis retournée vivre avec elle. J'avais déjà lâché l'école à cette époque, et je travaillais comme vendeuse dans un grand magasin et à la salle d'arcade. Puis il y a eu ce tournoi, et la suite appartient à l'histoire. J'ai pu larguer les voiles sans rien devoir à ma famille.

Vous avez traversé l'Amérique d'ouest en est pour entrer chez Avalon Hill, dans le Maryland, et y programmer des jeux Atari 2600. Quels souvenirs gardez-vous de cette époque?
Je me rappelle que j'ai menti sur mon âge, parce qu'il fallait avoir au moins 18 ans pour signer un contrat. Mais j'étais plutôt contente. J'étais payée pour des choses que je faisais gratuitement, avant! Avalon Hill possédait plusieurs immeubles dans le Maryland, et j'avais une chambre dans l'un d'eux. En bas, il y avait une cuisine et une grande salle de développement avec une immense table autour de laquelle on se rassemblait pour travailler, pour échanger des idées et pour imaginer des jeux comme *Out Of Control* ou *London Blitz*.

Vous avez ensuite travaillé chez Atari, en Californie… mais seulement pendant deux semaines!
Oui, ils ont viré tout le monde, y compris le type qui m'avait embauchée! On m'a mise à un bureau et un type m'a refilé du code en me disant que je devais faire *Robotron* sur Atari 400. Et puis plus rien. Aucune supervision. Je suppose que les chefs de service savaient ce qu'il se tramait. Deux semaines plus tard, quand je suis arrivée au bureau, j'ai croisé des gens qui partaient en pleurant, avec leurs affaires dans des cartons. Sur mon bureau, il y avait une enveloppe avec un chèque et une note qui me remerciait d'avoir travaillé chez Atari. Alors je suis retournée à ma voiture et je suis partie.

Au moins, vous avez pu ajouter sur votre CV que vous aviez travaillé chez Atari…
En fait, j'ai décroché mon emploi suivant, dans une société du nom de Boone, parce que j'avais programmé sur 2600 et qu'ils voulaient convertir ces jeux Atari, comme *Robin Hood* et *Chuck Norris Superkicks*, sur C64 et VIC-20.

Pas facile, de reproduire Chuck Norris sur un support aussi limité que le VIC-20!
Au moins, le VIC-20 a des sprites 2-bits, plus que l'Atari, mais bon, ça restait une silhouette blanche. Honnêtement, la seule chose qu'ait faite Boone, c'est d'envoyer les ROMs finales à Xonox, la division jeux vidéo de K-Tel, pour toucher le chèque.

Ça payait bien?
Que dalle. Mais je ne pouvais comparer qu'avec mon salaire de vendeuse ou ce que je touchais à la salle d'arcade, alors je pensais que tous les boulots étaient payés au salaire minimum. Et puis on s'est tous fait virer parce que le propriétaire de la boîte ne voulait plus faire de jeux vidéo. Il voulait

» [PC] Le troisième volet des *Bard's Tale* est trois fois plus grand que *Bard's Tale II*. Son système de cartes automatiques est donc loin d'être inutile!



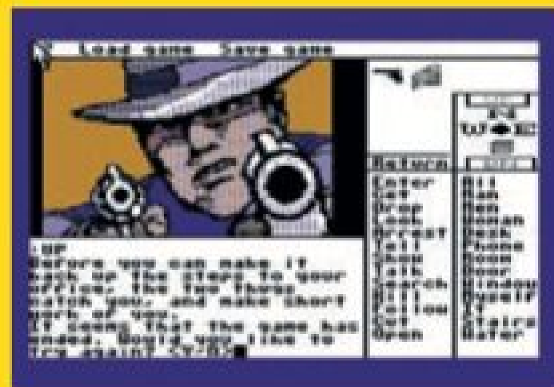
TOP CINQ

Des jeux de Burger Becky auxquels vous feriez bien de jeter un œil…



LONDON BLITZ

 C'est bien connu, l'Atari 2600 était un support de programmation compliqué, mais Becky a su pousser les limites de la machine avec son jeu en pseudo-3D certes imparfait, mais techniquement impressionnant.



BORROWED TIME

 Notre préféré des trois jeux d'aventure que Becky a programmés au milieu des années 80. On y suit le privé Sam Harlow au sein de la pègre new-yorkaise, dans un titre doté de jolis graphismes, d'une bonne ambiance, et d'un bon interpréteur.



DRAGON WARS

 Après avoir participé au développement des premiers *Bard's Tale*, en particulier du troisième opus, Becky a travaillé sur ce jeu de rôle plus ouvert où les aventuriers hardis peuvent écrire leur propre histoire dans un monde de jeu assez vaste.



TASS TIMES IN TONETOWN

 Un conte surréaliste plein d'animaux hybrides et de coiffures punk, et un des premiers représentants du genre point-and-click. On prévoit de vous en reparler un de ces quatre, d'ailleurs…



OUT OF THIS WORLD

 Oui, c'est bien *Another World*, vous l'avez évidemment reconnu. Becky est particulièrement fière de ce portage sur SNES. La version 3DO, qu'elle a aussi programmée, mérite le coup d'œil, également, avec ses jolies petites touches visuelles en plus.

plutôt vendre des glaces dans des ventes aux enchères automobiles. Il s'était dit qu'il y aurait plein de monde aux enchères, pendant l'été, qu'ils auraient chaud, et qu'il ferait du chiffre. Ça n'a pas marché, bien sûr, mais il s'en est remis : il est devenu millionnaire en vendant des tableaux blancs.

Ça vous a encouragée à aller fonder Interplay ? Pas les tableaux blancs de Mike Boone, hein, mais le fait d'avoir été de nouveau licenciée…

On se demandait tous ce qu'on allait faire. Et on s'est dit qu'on pourrait fonder notre propre boîte. Brian Fargo, Troy Worrell, Jay Patel et moi-même, nous créions les jeux. Fargo a convaincu ce type, Chris Wells, d'investir 25.000 dollars dans le projet, et ça nous a permis de lancer Interplay. Wells-Fargo… comme la banque américaine. Ça ne s'invente pas ! J'étais un peu à l'écart de la partie business, ça ne m'intéressait pas. Je voulais juste faire des trucs cool.

Entre 1984 et 1985, vous avez produit trois jeux d'aventure avec une sorte d'interface point-and-click. C'était précurseur.

Contente que vous l'ayez remarqué ! *Mind Shadow*, *Borrowed Time* et *The Tracer Sanction* ont bien marché et ont rapporté assez d'argent à Interplay pour s'établir, même si on n'a pas eu droit à la même couverture presse que Sierra. Quand ils ont signé cet accord avec IBM pour faire *King's Quest* et promouvoir le PC Junior, leur jeu est devenu une référence. Ils passaient des pubs partout. Pas nous.

Vous avez aussi travaillé avec Mike et Muffy Berlyn sur *Tass Times in Tonetown*. Étiez-vous fan de leurs jeux d'aventure Infocom ?

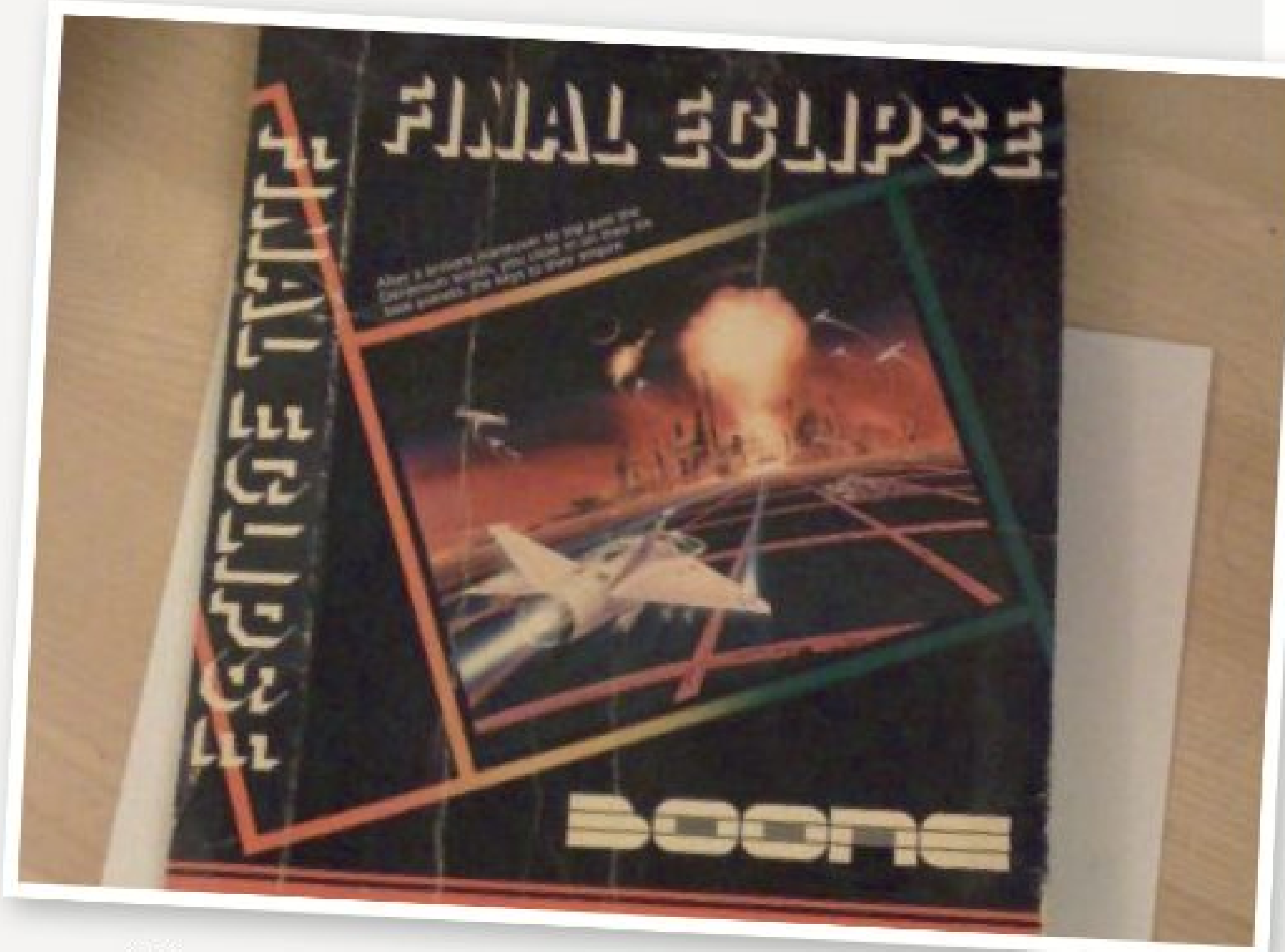
À fond ! J'avais toujours rêvé de bosser avec eux, et ce projet, c'était le job de rêve. Leurs idées, leur humour, le côté décalé du jeu… je me rappelle du slogan de *Tass Times in Tonetown* : "Le truc qui se rapproche le plus d'un mégatrip, mais sans la drogue !"
À l'époque, je crois que j'ai pas mal innové, entre des RPG en monde ouvert, des jeux d'aventure en point-and-click, des animations multistage, les jeux d'aventure à la souris… Tenez, dans *Bard's Tale* sur Apple IIGS, la musique change quand vous vous équipez d'un nouvel instrument.

C'est ce qu'on appelle une bande-son dynamique, de nos jours.

Exactement. On pourrait même dire que je suis la première championne esport, avec *Space Invaders*, avant Billy Mitchell et *Donkey Kong*.

Vous avez évoqué *The Bard's Tale*. Comment vous êtes-vous retrouvée à travailler sur cette série ?

Brian Fargo avait un ami d'enfance du nom de Michael Cranford qui avait fait *Maze Master*, une sorte de *Bard's Tale* allégé. Brian l'a engagé comme contractuel indépendant, parce que Cranford ne voulait être l'employé de personne. Il a donc conçu toute la logique de jeu, et la partie artistique, avec mes outils et l'aide de l'équipe d'Interplay. On a tous contribué à un niveau ou un autre, comme sur le scénario. À cette époque, Interplay commençait à être connu, et on a donc signé avec Electronic Arts. Signer avec EA, à l'époque, c'était comme toucher le jackpot : s'ils éditaient votre jeu, vous pouviez être certain qu'ils allaient en vendre des camions. C'était gagnant-gagnant.



» Bien que *Final Eclipse*, sur C64, ne soit jamais sorti, Becky en a illustré la jaquette.

Et donc ?

Petit à petit, j'ai commencé à me plaindre de trucs dans le game design. Tout d'abord, il n'y avait pas le moindre personnage féminin. Cranford m'a dit que les filles ne jouaient pas à ce genre de jeux. Je me suis dit "mon pauvre, si tu savais…". Plus tard, il s'est embrouillé avec Brian Fargo et il a fini par faire *Bard's Tale II* presque tout seul.

Mais vous avez repris les rênes pour le troisième opus, qui est techniquement beaucoup plus abouti.

J'ai intégré les cartes automatiques, de nouvelles classes de personnage, des armes modernes… J'ai même écrit un langage de script pour en faire encore plus. *The Bard's Tale III* est trois fois plus gros que son prédécesseur !

Et vous avez aussi intégré des personnages féminins !

Je l'ai fait pour moi. Je voulais jouer une fille, et je ne voulais pas qu'on me dise

CHÉRIE, ÇA VA COUPER

La petite histoire d'une carte de visite qui tranche...

Rebecca a toujours eu pour habitude de planquer des *Easter eggs* dans ses jeux, des lignes de code qui saluent les hackers qui fouillent dans son code à ses très chers hamburgers, placés dans des lieux incongrus. Mais c'est surtout une drôle d'image de décapitation qui a attiré notre attention... "Ce n'était pas mon idée", nous assure-t-elle. "C'est Brian Fargo, le coupable. Je l'agaçais, lui et quelques autres, à gueuler 'Burger' à l'heure du déjeuner. Un jour, il m'a dit que s'il m'entendait encore une fois le crier, il me décapiterait. Je crois qu'il blaguait. Bref, il a demandé à un graphiste de dessiner Mike Boone en train de me couper la tête avec une hache, et il a mis l'image sur une disquette pour que mon ordinateur boote dessus quand je l'allume. J'ai sauvegardé cette image, au cas où des gens essaieraient de s'approprier des choses qu'ils n'ont pas faites. Pour être certaine que personne ne vole mon travail, je la mettais pour 'marquer mon territoire'."





» [PC] Becky a participé à l'élaboration de *Descent*, un jeu d'action en 3D d'Interplay qui faisait un peu vomir, parce que ça tournait dans tous les sens.

que ce n'était pas un jeu pour les filles ! J'ai aussi échangé les rôles : les méchants pouvaient aussi être des femmes, pas juste des mecs. J'ai aussi ajouté des gens de couleur. C'était ma façon de lutter contre les inégalités raciales.

Vous avez encore innové en 1989 avec *Dragon Wars* (1989), qui aurait dû être le quatrième volet de la série, mais dont le titre a été modifié pour éviter des problèmes avec EA. Il semble qu'en effet, vous ayez voulu créer un monde ouvert avant l'heure...
Absolument. Je me souviens tout particulièrement de deux critiques différentes, sur le jeu. Les deux journalistes disaient qu'ils l'adoraient et décrivaient leurs aventures respectives… qui étaient totalement différentes. C'est dommage qu'on n'ait pas bien pu promouvoir le jeu, vu qu'on a dû créer une nouvelle franchise au lieu de l'appeler *The Bard's Tale IV*, comme on l'aurait voulu. Les ventes en ont pâti.



» Rebecca fait aussi partie de l'équipe qui a développé le portage de *Doom* et de *Wolfenstein 3D* sur 3DO.

Vous avez aussi travaillé sur *Wasteland*, qui transpose le RPG à la *The Bard's Tale* dans un monde post-apocalyptique.
N'oubliez pas que le film *Mad Max* est sorti en 1984. C'était notre source d'inspiration, avec le look d'*Ultima*. Tout le monde faisait de la fantasy à ce moment, et donc cet univers post-apocalyptique se démarquait. C'est Mike Stackpole, Ken St Andre et Liz Danforth qui ont créé le game design et l'histoire. Ils ont utilisé mes outils graphiques. Les armes qu'on voit sur les photos promotionnelles viennent de ma collection personnelle.

Vous avez souvent dit que vous auriez aimé faire un *Wasteland 2*, qui n'est finalement devenu une réalité qu'en 2014. Vous a-t-on proposé d'y participer ?
Non. J'aurais aimé travailler dessus, mais je ne suis pas très étonnée que Brian ne me l'ait pas proposé. Disons juste que certaines personnes ont tendance à tirer la couverture à elle et à oublier qu'on était quatre cofondateurs, chez Interplay. Quand les gens réécrivent l'histoire, ça a tendance à m'embêter.

Vos sentiments envers votre période chez Interplay semblent un peu mitigés...
Pour tout vous dire, on a grossi doucement pendant six ans, et on n'a commencé à bien gagner qu'avec *The Bard's Tale II*. À partir de là, la société grossissait si vite qu'on avait l'impression de changer de boîte tous les deux ans ! Mais vous savez, je me suis pas mal cachée dans mon coin durant ce temps-là.

> « Je voulais jouer une fille, et je ne voulais pas qu'on me dise que ce n'était pas un jeu pour les filles ! »
> Rebecca Heineman

La paye était bonne, au moins?
Même pas. Quand j'ai demandé une augmentation, on m'a rétorqué que j'avais des parts dans la société. J'ai répondu "OK, mais il faut bien que je mange et j'en ai marre des hamburgers de mes tiroirs, parce je ne peux pas me payer un frigo." J'ai quand même eu une rallonge quand j'ai menacé de partir, mais je crois qu'ils n'auraient pas dû m'obliger à me battre pour ça.

Vous êtes partie d'Interplay dans les années 90, après 11 ans de service. Qu'est-ce qui avait le plus changé dans l'intervalle?
Tout. Ce n'était plus la boîte que j'avais cofondée. Quand je croisais quelqu'un dans les couloirs et que j'essayais d'être sympa, on me disait : "Oh, mais tu dois être nouvelle, je ne t'avais jamais vue avant!". Et puis, on était toujours roulés dans la farine. Je voyais tous ces jeux auxquels on donnait le feu vert, comme *Stonekeep*, qui devait soi-disant être développé en 9 mois, alors qu'il était évident que c'était impossible. Ça a pris cinq ans ! On me considérait comme la chieuse de service, celle qui n'avait pas l'esprit d'équipe, mais j'étais juste lucide. Et j'avais raison.

Pendant la seconde moitié des années 90, vous avez travaillé sur des jeux de tir en vue subjective…
Chez Interplay, j'avais travaillé sur *Descent* et de mon côté, j'ai aussi fait la version SNES de *Wolfenstein 3D*, donc je connaissais bien le genre. Plus tard, j'ai bossé sur *Quake II*, *Half-life*, *Medal Of Honor* et plein d'autres…

Y compris le portage de *Doom* sur 3DO. Un cadeau empoisonné, apparemment…
On a menti aux gens de 3DO. Un type racontait partout que *Doom* sur 3DO était presque terminé et qu'il y avait de nouvelles armes, de nouveaux niveaux, et que ça allait être la version ultime du jeu. Les gars de 3DO se sont emballés, bien sûr… jusqu'à ce qu'ils découvrent la réalité, loin de toutes ces promesses. Tout ça, ce n'était rien que des bobards ! Mais au moins, le jeu est sorti…

Vous avez aussi porté *Wolfenstein 3D* sur 3DO, avec plus de réussite. Pensez-vous que la 3DO aurait pu vraiment concurrencer la PlayStation?
Le hardware était bien pensé. L'architecture mémoire était rapide, le système multitâche en avance sur son temps… Là où ils se sont plantés et mis une balle dans le pied, c'est sur le modèle économique. C'était du suicide d'essayer de vendre une console de jeu comme on vend un magnétoscope. Dans le milieu, tout le monde a toujours su qu'on perd de l'argent sur le matériel et qu'on en gagne en vendant des jeux. Samsung, Panasonic et tous les autres constructeurs du même genre devaient faire leur marge sur les ventes des machines, vendues à des prix aberrants.

Vous avez aussi converti des jeux sur Mac, notamment une version de *Half-life*, achevée, mais jamais commercialisée.
C'est toujours dur à encaisser. Vous avez passé un temps fou sur quelque chose et trois semaines avant la sortie prévue, on vous dit qu'on passe complètement à autre chose. On vous file votre chèque, on vous remercie, mais ça fiche quand même les boules que ce que vous avez fait ne voie pas le jour.

Vous êtes ensuite passée sur de grosses franchises comme *Medal Of Honor* ou *GoldenEye*. Ces jeux étaient conçus par de grosses équipes. Vous vous cachiez toujours dans votre coin?
J'ai commencé à m'ouvrir, en passant de l'introvertie AAA à l'extravertie que je suis depuis que j'ai pu montrer au monde qui je suis vraiment. C'était quand j'étais chez EA. J'ai arrêté de me cacher.

Ça s'est bien passé?
Non. J'ai divorcé, des amis de longue date m'ont tourné le dos. La plupart des gens, dans la profession, m'auraient isolée, mais je dois remercier EA, sur ce coup. Certains disent que c'est le mal, mais ils ont été



» [Macintosh] Le portage Mac de *Half-Life* auquel a participé Becky n'a jamais été mis en vente.


» [PS2] Becky a aussi travaillé sur de grosses franchises chez EA, dont *Medal of Honor : European Assault*.

géniaux, avec moi. Ils avaient même un règlement qui disait ce qu'il fallait faire quand on changeait de sexe et ils m'ont assuré que quiconque me montrerait le moindre signe de discrimination serait viré sur-le-champ. J'étais abasourdie. Jessica Mulligan, Dani Bunten, Jamie Fenton, Wendy Carlos, Jessica Stevens (la jumelle de Garry Kitchen)… je savais qu'il y avait beaucoup de programmeurs transgenres, dans le milieu, mais aussi que la plupart avaient mal fini. Dani s'est suicidée, Jessica a été harcelée et a dû démissionner d'Interplay… Tout le monde n'est pas tolérant, dans ce milieu.

Vous avez aussi travaillé sur la Kinect de Microsoft.
Oui, j'ai fait de la programmation sur ce projet, mais ma vraie contribution, c'est le système de reconnaissance des robes ! Ils avaient une routine qui permettait à la caméra de "deviner" la pose de l'utilisateur, sauf que vu que tous les développeurs étaient des mecs, ils partaient du principe que tout le monde portait un pantalon. Quand j'ai testé le système en robe, je me suis aperçue que la caméra ne suivait pas du tout mes jambes. Quand je leur ai indiqué le problème, ils m'ont dit qu'ils n'y avaient pas pensé. Au secours. Enfin, j'imagine qu'on ne pense pas aux jupes et aux robes si on n'en porte jamais… Mais je me suis quand même bien amusée, sur ce projet.

Vous faites toujours des jeux, aujourd'hui, chez Old Sküül. Quel est le secret de votre longévité dans le secteur?
Je ne me cantonne pas à un seul genre de jeu. J'ai bossé sur des RPG, des jeux pour enfants, de la stratégie temps réel, du FPS, et même sur *Minecraft*. Si je suis entrée dans ce milieu, c'est parce que j'avais soif d'apprendre. Et c'est toujours cela qui me motive, aujourd'hui.

Au fait, vous avez toujours cette fameuse borne de *Missile Command*?
Je l'ai gardée pendant des années, et puis j'ai fini par la vendre. Mais je crois savoir où elle se trouve aujourd'hui… je devrais sans doute la racheter ! ✱

QU'EST-IL ARRIVÉ À...

DES JEUX QUI N'ONT JAMAIS VU LA LUMIÈRE DU JOUR...



» [C64] Le sympathique canard va rapidement découvrir que Mars n'est pas de tout repos...





» **Les développeurs de *Daffy Duck* :** Ashley Routledge (en haut) et Dave Saunders (en dessous).

DAFFY DUCK AND THE GREAT PAINT CAPER

En 1992, le célèbre canard irascible a failli avoir un jeu à lui chez Hi-Tec, mais le projet n'a hélas jamais vu le jour... jusqu'à ce qu'il refasse récemment surface !

INFOS

- » **ÉDITEUR :** HI-TEC
- » **DÉVELOPPEUR :** DIGITAL DESIGN
- » **SUPPORT :** C64
- » **DATE DE SORTIE PRÉVUE :** 1992

Le côté énervé de Daffy Duck et sa propension à se déguiser à tout bout de champ, mais aussi toute la clique chamarrée des Looney Tunes, en font un matériau idéal pour un jeu vidéo. Le studio Digital Design, c'est-à-dire le programmeur Dave Saunders et le graphiste Ashley Routledge, ont relevé le défi de produire un jeu *Daffy Duck* sur C64, *Daffy Duck And The Great Paint Caper* : "Avec Ash, on avait déjà développé quelques jeux pour Hi-Tec, et quand ils nous ont proposé Daffy Duck, on était ravis de bosser sur un personnage si connu", se souvient Dave. "Je ne crois pas qu'on ait eu de vrai *design document*, mais on a dû nous fournir des références, parce que je ne me souviens pas d'avoir conçu les niveaux ou les puzzles. Et on n'avait pas de machine 16-bits, au bureau. Allez savoir comment on s'en est sortis !"

Ashley Routledge adorait travailler sur les personnages : "*Daffy Duck* était une marque de poids, pour Hi-Tec, et le projet emballait tout le monde. Quand ils nous l'ont proposé, on a dit oui tout de suite. Ils nous ont envoyé par la poste (il n'y avait pas d'Internet, à l'époque) des tas d'éléments de référence qu'ils avaient pour tous les jeux Warner Brothers : des dessins, des tirages, des photocopies... Je me suis tout particulièrement amusé à faire l'écran de chargement, les personnages et les décors. Toutes les animations d'arrière-plan, y compris l'eau et les couches de parallaxe, ont été faites avec des sections répétables en scrolling, par petits blocs de 2x2 ou de 4x4. C'était conçu de sorte que ça se répète, quelle que soit la direction du scrolling."

Le jeu aligne sept niveaux et démarre dans les studios de tournage. Daffy doit récupérer des objets à placer au bon endroit, discuter avec des personnages pour obtenir des indices ou échanger des objets. On passe ensuite aux égouts, où Daffy doit trouver la clef qui en ouvre la dernière porte. Vient ensuite le stage du désert,



» Pour répondre à Cochonnet, le joueur a le choix entre plusieurs répliques.



» [C64] Vous auriez pu croiser Vil Coyote, Bip-Bip et Speedy Gonzalez dans le niveau désertique.

Mais sinon, vous pouvez jouer à...

LOONEY TUNES
1999, SUNSOFT

» Daffy est un des 7 personnages *Looney Tunes* jouables de ce jeu de plateforme, divisé en stages courts et pleins de clins d'œil familiers. Certains sauts sont un peu épineux, et il y a des boss de fin de niveau à vaincre, dont Sam le pirate, Marvin le martien et Elmer.



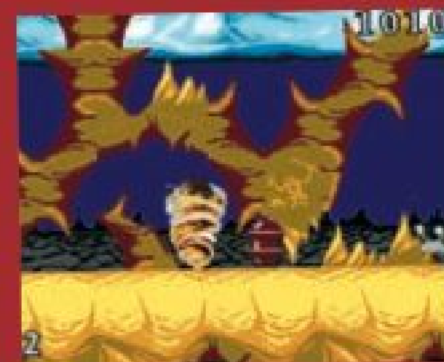
TINY TOONS ADVENTURES : BUSTER BUSTS LOOSE
1992, KONAMI

» Quand les talents de Konami pour la SNES rencontrent les petits personnages mignons des Tiny Toons, on se retrouve avec un jeu d'action plutôt divertissant, avec des interrupteurs, une barre de charge et une ribambelle de boss.



TAZ-MANIA
1992, RECREATIONAL BRAINWARE

» Taz explore la Vallée Perdue, où des oiseaux géants pondent leurs œufs, pour se faire une belle grosse omelette. Il avale tout ce qui se trouve sur son chemin, certains objets lui conférant des attaques supplémentaires, comme les piments qui lui font cracher du feu.





» [C64] *Games That Weren't* a aussi déterré le jeu *Bugs Bunny* de Nick Taylor (avec des graphismes d'Ashley Routledge).

"Malgré leurs difficultés, les gens de Hi-Tec ont été super avec nous"
Ashley Routledge

où Speedy Gonzales demande au joueur-canard de retrouver les morceaux d'une fusée.

Puis c'est direction la campagne en compagnie de Charlie le coq, puis la ville où vous attendent plusieurs personnages et pas mal d'échanges compliqués d'objets, avant de passer à la jungle qu'il faudra traverser en prenant garde aux autochtones.

Le dernier niveau se déroule sur Mars, où Daffy (ou plutôt Duck Dodgers) doit vaincre Marvin le martien. "Si on les compare à ceux des jeux précédents, les niveaux étaient assez élaborés, si je me souviens bien", nous dit Ash. "La plus grosse différence, c'était le volume du jeu en mémoire. On a dû concevoir un nouveau système de chargement et le jeu tenait sur deux disquettes."

Hélas, un peu avant la sortie prévue du jeu, Hi-Tec passe sous administration judiciaire, et les projets en cours (*Daffy Duck*, un jeu *Bugs Bunny* et *Turbo The Tortoise* – qui sera repris et édité par Codemasters) sont stoppés.

"On avait beaucoup de respect pour Dave Palmer et pour ce qu'il avait réussi à faire, avec Hi-Tec", nous dit Dave. "On avait pas mal travaillé avec eux, et quand on a appris la nouvelle, ce fut un vrai choc. On espérait que le jeu sorte quand même, mais ça n'est pas arrivé, hélas."

"Malgré leurs difficultés, les gens de Hi-Tec ont été super avec nous, et ils nous ont payés pour le travail effectué", ajoute Ash. "Quand un jeu n'est pas édité, c'est toujours un crève-cœur."

Frank Gasking du site *Games That Weren't* (gtw64.co.uk) est un spécialiste de la chasse aux jeux abandonnés, et après



» [C64] Pour explorer les égouts, il faut trouver les interrupteurs qui éteignent les barrières électriques.

avoir débusqué le jeu *Bugs Bunny* sur C64 avec l'aide du programmeur Nick Taylor, il s'est mis en quête de *Daffy Duck*. Si ni Dave Palmer, le fondateur de Hi-Tec, ni Dave Saunders n'avaient gardé quoi que ce soit du jeu, Ash a retrouvé plusieurs disquettes C64 en lien avec *Daffy Duck*. "J'ai tout confié à Frank qui a laborieusement décortiqué les disquettes, bourrées de matériaux de développement."

Frank a ainsi pu dénicher les fichiers PDS (*Programmer's Development System*) de *Daffy Duck*. Ils permettaient aux programmeurs de développer sur PC et de transmettre le code vers la machine-cible, par câble interposé. Mais pour faire tourner le jeu, il fallait une bibliothèque 6502 spécifique qui n'était pas archivée dans les PDS disponibles en ligne. Heureusement, Frank a trouvé les fichiers nécessaires dans des disquettes PC 3,5 pouces d'Ash : la couche magnétique d'une de ces disquettes était en effet presque totalement détériorée.

Quand nous les avons interrogés, Ash et Dave n'avaient pas encore joué au jeu retrouvé. "Mais j'ai regardé des vidéos *YouTube*, qui ont fait ressurgir mes souvenirs", nous dit Dave. "C'était un super jeu ! C'est vraiment dommage qu'il ne soit pas sorti à l'époque." ✱



» [C64] D'autres personnages des *Loony Tunes*, dont Charlie le coq, font aussi une apparition dans *The Great Paint Caper*.



IL ÉTAIT UNE FOIS...



GUILTY GEAR



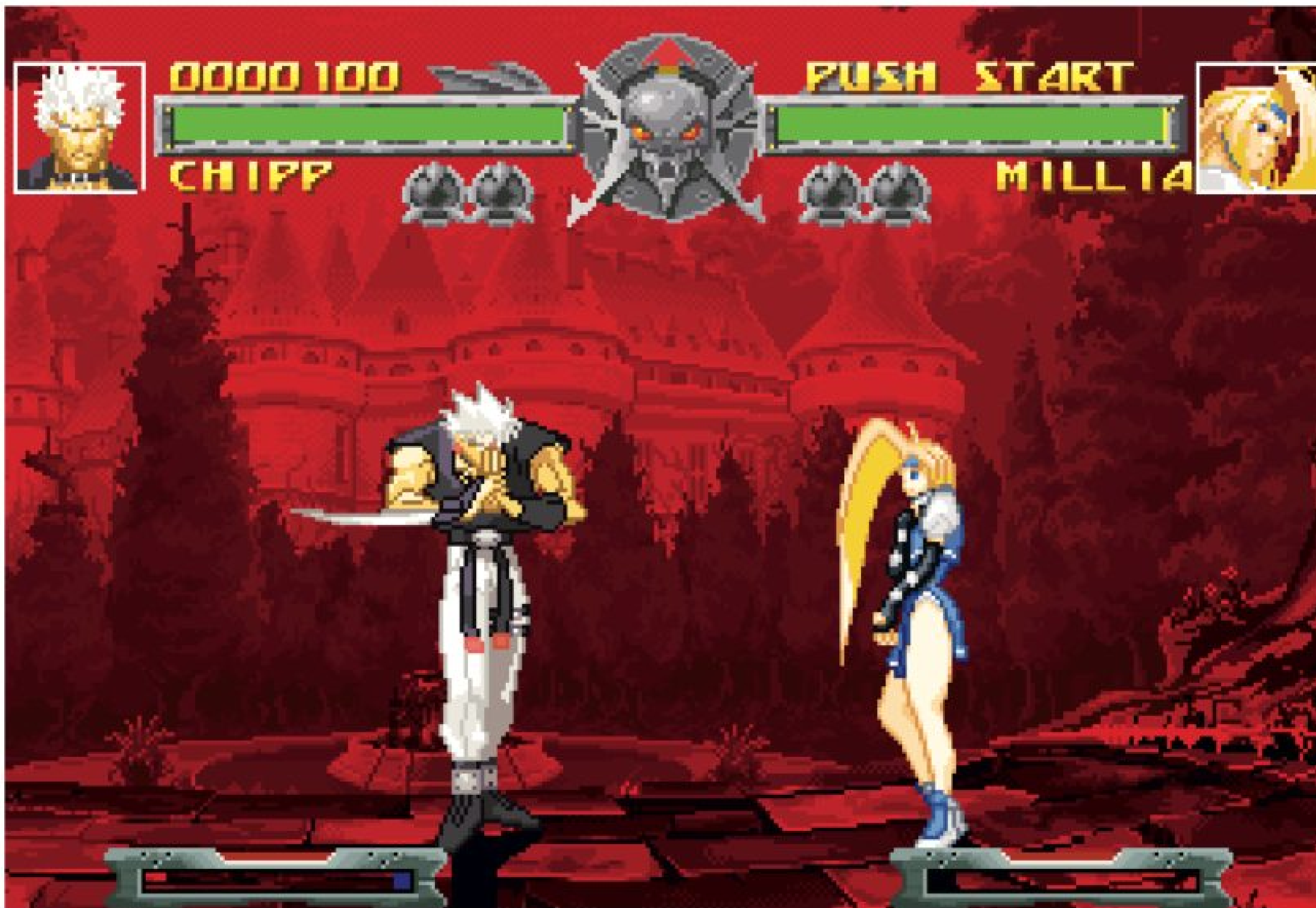
Avez-vous déjà vu un chirurgien avec un sac en papier sur la tête se battre contre un somnambule dans son lit de combat-robot ? Non ? Alors c'est que vous ne connaissez pas *Guilty Gear*, la série de jeux de combats excentriques de System Works où l'on croise ce genre de choses – et certaines bien plus étranges encore. Daisuke Ishiwatari nous raconte comment la série est passée de l'ombre aux projecteurs pour devenir un poids lourd du jeu de baston...



» [PlayStation] Sol Badguy, malgré ce que pourrait laisser penser son nom, est l'un des grands héros de la série.

Quand le premier *Guilty Gear* est sorti en 1998, beaucoup affirmaient que si vous n'étiez pas Capcom ou SNK, personne ne prendrait votre jeu de combat au sérieux. Pourtant, le temps a démenti ces rudes affirmations, car les jeux de combat d'Arc System Works ont très largement su gagner le respect des joueurs. Ses franchises originales *Guilty Gear* et *BlazBlue* sont devenues des incontournables des tournois, et l'excellente réputation du studio lui a permis de signer des jeux de combat sur des propriétés intellectuelles prestigieuses, dont *Persona 4* et *Dragon Ball Z*. Arc System Works est incontestablement devenu un des plus grands noms du jeu de combat. Cette réussite est née avec la série des *Guilty Gear*, une franchise de jeux 2D où des combattants s'affrontent pour protéger le monde contre des armes vivantes baptisées "Gears".

Daisuke Ishiwatari est l'un des piliers de la saga. Il a réalisé des jeux, imaginé des personnages, dessiné des graphismes, composé des musiques et même joué les doubleurs pour *Guilty Gear*. "Depuis le jour où j'ai découvert *Street Fighter II*, quand j'étais étudiant, j'ai toujours voulu créer mon propre jeu de combat", nous



» [PlayStation] Quand le décor vire au rouge, vous risquez de très, très vite mourir.


» Daisuke Ishiwatari est un vétéran des *Guilty Gear*. Il travaille toujours sur la série aujourd'hui.



dit-il. "Mais à l'époque, les personnages des jeux de combat étaient tous plus ou moins basés sur de véritables arts martiaux. Je trouvais que les personnages et les univers des mangas et des animes étaient aussi intéressants, et je voulais faire un jeu de combat avec des surhommes capables de voler. Un jeu où l'on pourrait se déplacer plus librement et laisser libre cours à l'imagination des joueurs."

Cette envie de jeu "plus grand que nature" va se concrétiser par des coups et mouvements surnaturels, comme des doubles sauts, des charges et récupérations aériennes. "Pour *Guilty Gear*, l'effet 'waouh' ressenti par les joueurs quand ils découvrent le jeu était aussi important pour nous que sa structure. On le voyait plus comme un jeu d'action où l'on se combat, que comme un jeu de baston proprement dit."

L'influence des mangas et des *animes* est évidente dans le *character design* de *Guilty Gear* : les deux principaux protagonistes de l'histoire, Ky Kiske et Sol Badguy, ont les cheveux en épis de rigueur, mais leur aspect global reste très terre à terre, tandis que d'autres membres du casting sont vraiment plus exotiques, voire bizarres. Il n'y a que dix combattants disponibles, plus deux boss à débloquer et un personnage caché, mais il n'y a aucun changement de palette ni le moindre style de combat en doublon : chacun dispose d'un look bien spécifique et d'un style de jeu propre. "Cette diversité et la particularité de chaque personnage viennent de ma vision des choses", nous dit Ishiwatari. "Quand une idée me vient, j'essaye toujours d'imaginer la réaction des joueurs vis-à-vis de cette dernière. Je veux leur fournir une expérience la plus nouvelle possible : la façon dont le personnage se déplace, ce qu'il pense, comment il se joue... J'essaye de faire en sorte qu'ils ne soient pas tous faciles à prédire."

Outre son casting très particulier, *Guilty Gear* se distingue aussi par sa forte influence rock et heavy métal : par exemple, le nom de Ky Kiske est un mélange entre ceux de deux membres du groupe Helloween, Kai Hansen et

TOUS COUPABLES!

LE PETIT GUIDE DES PERSONNAGES JOUABLES



AXL LOW
GUILTY GEAR

Un voyageur temporel qui veut rentrer à son époque. Il se bat avec une paire de faucilles et il est visiblement fan d'Axl Rose des Guns N' Roses.



CHIPP ZANUFF
GUILTY GEAR

Les fans d'Enuff Z'nuff verront tout de suite la référence. S'il affirme être originaire du Japon, Chipp est un américain rapide qui se bat comme un ninja.



FAUST
GUILTY GEAR

La mort d'un de ses patients a rendu fou cet ancien médecin. Il s'appelait Dr Baldhead dans le premier jeu, avant de se cacher sous un sac en papier.



KLIFF UNDERSN
GUILTY GEAR

Le commandant de l'Ordre Sacré des Saints Chevaliers a juré de mettre fin à la menace des Gears. Pour ce faire, il se promène avec une arme ridiculement démesurée.



KY KISKE
GUILTY GEAR

Ky, un des personnages les plus reconnaissables de la série, appartient lui aussi à l'Ordre Sacré des Saints Chevaliers. Il peut envoyer des éclairs avec son épée.


» Sol Badguy et Ky Kiske sont des figures incontournables de la saga.




» [Arcade] Avec son bâton, Venom est de ces personnages au style peu conventionnel qui donnent à la série son identité propre.

Michael Kiske. Il n'est donc guère étonnant que la bande-son soit elle aussi pleine de riffs de guitare : "À l'époque de *Guilty Gear*, la mode était aux bandes-son très technos, pour les jeux de combat", se souvient Ishiwatari. "Étant fan de hard rock et de heavy métal, je trouvais que les guitares électriques exprimaient mieux le caractère des combats, tout en imposant une autre ambiance au jeu que ce qui se faisait un peu partout. Donc en fait, ça correspondait à mes goûts !"

Les *Destroy moves* (coups destructeurs) sont aussi une particularité de *Guilty Gear* : ces techniques de mort instantanée ne font pas juste gagner le round, mais tout le match : "Ça vient d'une réflexion que je m'étais faite, quand j'étais gamin", explique Ishiwatari. "Je me disais que vu que les personnages se battaient avec des armes, un seul coup bien placé pouvait suffire à les tuer. Et puis, ça collait bien avec le *game design*. La structure des jeux de combat s'axe autour de la compétition. En conséquence, la différence de niveau entre deux joueurs est flagrante, au cours d'un match. Et un combat où le niveau des deux participants est très éloigné, ce n'est pas amusant, ni pour les joueurs, ni pour les spectateurs. Il n'y a pas cette excitation qu'on peut ressentir quand les adversaires se valent. J'ai donc voulu rajouter l'excitation d'une sorte d'accident qui peut arriver à n'importe qui."

Les *Destroy moves* ont toujours été difficiles à placer, vu qu'ils sont lents et très téléphonés, mais ils divisent encore pas mal les joueurs. Certains trouvent en effet qu'ils ne représentent qu'un risque limité pour un résultat radical. Les *Destroy moves* du premier *Guilty Gear* sont tout particulièrement honnis par ceux qui jouent en solo, car c'est le seul volet de la série où les adversaires informatiques les utilisent. Malgré la polémique, les *Destroy moves* sont restés au fil des épisodes, même si leur puissance a été réduite. L'équipe de développement a aussi envisagé de les retirer. "Aujourd'hui, avec les compétitions esport, il faut contrôler ce type de facteurs 'joker' dans le design des jeux", souligne Ishiwatari. "Si on refait un *Guilty Gear*, on abandonnera sans doute les *Destroy moves*."

G*uilty Gear* sort en mai 1998 sur PlayStation, au Japon, édité par Sammy. Atlus récupère les droits d'édition en Amérique du Nord pour y sortir le jeu en octobre de la même année, tandis que les Européens doivent attendre que Studio 3 le publie en mai 2000. Malgré un accueil mitigé – notamment à cause des *Destroy moves* –, le jeu devient vite culte et se vend assez bien pour que des rumeurs évoquent dès le début 1999 la possible sortie d'une suite en arcade. L'arrivée de *Guitly Gear* dans les salles présente de nouveaux défis à l'équipe de développement, tout particulièrement du côté des graphismes : "On était des nouveaux venus dans le monde de l'arcade, et donc on tenait à faire quelque chose qui capte le regard des passants", se souvient Ishiwatari. "D'où les graphismes en haute résolution. C'est Sammy qui a évoqué l'idée en premier, et au début, l'équipe de développement n'était pas pour." Les jeux de combat 2D peinaient à évoluer graphiquement depuis les sublimes animations de *Street Fighter III*



MAY
GUILTY GEAR

Ce membre des Jellyfish Pirates, une bande de pirates de l'air qui se la jouent Robin des Bois, se bat avec une ancre énorme. Elle peut aussi invoquer des dauphins.



MILLIA RAGE
GUILTY GEAR

Cette ancienne tueuse de la Guilde des Assassins a une relation compliquée avec Zato-1 et se bat avec ses cheveux magiques. Elle tient son nom du groupe Meliah Rage.



POTEMKIN
GUILTY GEAR

Il est grand, il est gros, donc il n'a pas besoin d'arme : ses poings lui suffisent. Il n'en est pas une grosse brute pour autant : il n'aime pas se battre.



SOL BADGUY
GUILTY GEAR

Plus anti-héros que héros, ce Gear effronté est le protagoniste principal de la série. Son pseudo et son vrai nom, Frederick Bulsara, font tous deux référence à Freddie Mercury.



ZATO-1
GUILTY GEAR

Ce membre de haut rang de la Guilde des Assassins est capable de contrôler les ombres car il est possédé par Eddie la Bête Interdite.

CULPABILITÉ EN POCHE

EN PLUS DES PORTAGES DE SALON, LA SÉRIE DES GUILTY GEAR A EU DROIT À DE NOMBREUSES ADAPTATIONS SPÉCIFIQUES SUR SUPPORTS NOMADES



GUILTY GEAR PETIT

WONDERSWAN COLOR

 Une adaptation portable de *Guilty Gear X* avec un joli petit pixel art tout mignon et un personnage exclusif, l'infirmière Fanny. Hélas, le contenu est un peu chiche, avec seulement 7 personnages jouables.

GUILTY GEAR PETIT 2

WONDERSWAN COLOR

 Sortie seulement 8 mois après le premier *Guilty Gear Petit*, cette suite ajoute 8 personnages de la série principale et améliore le rendu des combats. Vous l'aurez compris, c'est le meilleur des deux volets WonderSwan.





GUILTY GEAR X: ADVANCE EDITION

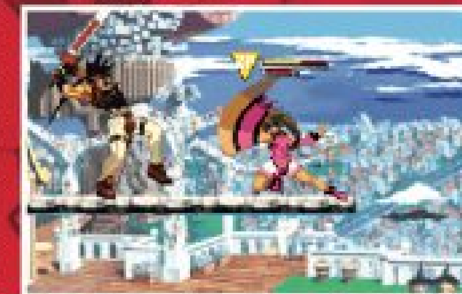
GAME BOY ADVANCE

 Bon, soyons francs, on aurait espéré mieux. Graphiquement, il a fallu faire d'énormes compromis et si le système de combat est honnête, les adversaires informatiques sont trop faciles à vaincre.

GUILTY GEAR DUST STRIKERS

DS

 Plutôt qu'un jeu de combat classique en un contre un, *Dust Strikers* jette 4 combattants dans de petites arènes pleines de plateformes. Ce n'est pas inintéressant, mais on a quand même connu mieux.





GUILTY GEAR JUDGMENT

PSP

 Si le jeu principal, un beat-'em-up, se serait suffi à lui-même, beaucoup ont surtout été attirés par le portage de *Guilty Gear XX #Reload* (ou *Slash*, au Japan) inclus en prime.

PRO JUMPER! GUILTY GEAR TANGENT?!

DS

 Ce petit jeu de plateforme, disponible uniquement sur le service DSiWare, met en scène Chimaki, la mascotte de la série, attaquée par toutes sortes d'objets pendant une visite dans un établissement thermal.



en 1997, et tous les acteurs du secteur se contentaient de recycler des sprites existants ou se cantonnaient à un hardware plus ancien. L'équipe d'Ishiwatari n'avait pas de telles contraintes, mais le passage à une résolution de 640x480 pour *Guilty Gear X* avait autant d'avantages que d'inconvénients : "On voyait mieux les expressions des personnages, et on pouvait élargir leur éventail, mais il fallait tout faire en *pixel art* traditionnel", nous dit Ishiwatari. Même si le jeu est sorti en arcade entre des pointures comme *Garou : Mark Of The Wolves* et *Capcom Vs SNK*, la réalisation graphique de *Guilty Gear X* permet au jeu de sortir du lot : "Avec le recul, c'était la bonne décision à prendre", admet Ishiwatari. "Les louanges des joueurs nous l'ont prouvé."

> **"SI ON REFAIT UN *GUILTY GEAR*, ON ABANDONNERA SANS DOUTE LES *DESTROY MOVES*"**
>
> Daisuke Ishiwatari

La philosophie sous-jacente du *game design* doit aussi être revue pour le marché arcade : "Vu que le premier *Guilty Gear* était conçu pour la console, on s'est dit que même s'il y avait quelques déséquilibres, ça irait, tant que le jeu était fun. Entre amis, on s'amuse de ce genre de choses", nous raconte Ishiwatari. "Mais vu que *Guilty Gear X* se retrouvait en salle d'arcade, le moindre déséquilibre aurait fait perdre leur argent aux joueurs. Alors on a repris tout le design à la source, et on s'est focalisés sur le côté compétitif." De nouvelles techniques sont ainsi ajoutées, dont l'attaque en angle mort (*Dead-Angle attack*) et le *Roman Cancel*. Les *Destroy moves* sont également révisés : si une attaque réussie vous fait toujours remporter le match, un échec vous fait perdre votre jauge de super. *Guilty Gear X* accueille aussi cinq nouveaux personnages, en plus de la plupart de ceux du premier jeu, montant la liste à 16 participants.

Guilty Gear X sort en arcade pendant l'été 2000, suivi par des portages sur Dreamcast et PS2. Il bénéficiera aussi de révisions améliorées, à savoir *Guilty Gear X Plus*, une mouture PS2 sortie uniquement au Japon en 2001 avec deux personnages supplémentaires, et *Guilty Gear X 1.5*, une exclu de 2003 pour l'arcade, avec des attaques supplémentaires et un rééquilibre global. Mais surtout, *Guilty Gear X* s'est imposé comme concurrent sérieux aux grosses ▶



BAIKEN

GUILTY GEAR

 Cette combattante, qui a débuté dans la série comme personnage caché, est une asociale qui déteste les Gears et veut se venger de leur créateur, le mystérieux That Man.



TESTAMENT

GUILTY GEAR

 Le fils adoptif de Kliff est un ancien soldat du Saint Ordre, devenu Gear. Il a pour objectif de ressusciter Justice et d'éradiquer l'Humanité pour de bon.



JUSTICE

GUILTY GEAR

 Dernier boss du premier jeu et premier Gear 'complet', elle se sent investie d'une mission : annihiler l'Humanité. Et ouais. Carrément.



ANJI MITO

GUILTY GEAR X

 Ce danseur est un des derniers survivants de la destruction du Japon et il se bat avec deux éventails. Il veut juste rencontrer That Man pour satisfaire sa curiosité.



JAM KURADOBERI

GUILTY GEAR X

 Tout ce qu'elle veut, c'est faire tourner son restaurant en paix, mais les évènements en ont décidé autrement. C'est une des rares combattantes à se battre à poings nus.

COUPABLE D'OUVERTURE!

QUAND *GUILTY GEAR* S'ÉCARTE DE SON PROPRE CHEMIN...



» [Xbox 360] *Guilty Gear 2 : Overture* est un cas à part dans la série.

Guilty Gear 2 : Overture n'est pas une suite comme les autres. Bien que le jeu se concentre sur le combat, c'est un titre entièrement en 3D qui mêle un gameplay très "action" et de la stratégie, dans des environnements de grande taille. Diantre, pourquoi un tel changement, surtout pour une suite numérotée ? "Avec *Guilty Gear XX #Reload*, j'avais déjà mis tout ce que je souhaitais personnellement dans un jeu de combat", nous dit Ishiwatari. "Et quand j'ai eu l'occasion de faire autre chose, j'ai souhaité créer un jeu qui marquerait autant les joueurs que *Street Fighter II* m'a moi-même marqué. Mais je crois que j'ai peut-être voulu en faire un peu trop..."

Le jeu sort sur Xbox 360 en 2008, puis plus tard sur PC. L'accueil est plutôt mitigé : il faut dire que le jeu est un peu trop compliqué pour son bien. Ishiwatari nous confirme qu'il ne s'est pas bien vendu : "Des joueurs l'ont adoré, mais les résultats n'ont pas été très profitables. À cause de cela, j'ai mis de côté quelque temps mes envies de révolutionner le genre, mais j'aimerais bien faire une suite, un jour."





» [PS2] Les coups aériens ont une part non négligeable dans le style de combat de *Guilty Gear*.

franchises du genre. "C'est arrivé parce que j'étais jeune", nous dit Ishiwatari, un peu pompeusement. "Je crois sincèrement que mes idées n'étaient pas ennuyeuses. Je suis reconnaissant envers Arc System Works et Sammy, qui m'ont confié le développement. Je leur dois beaucoup."

Si *Guilty Gear X* est un succès, sa suite fait encore mieux et devient la référence pour les volets 2D qui lui succéderont. Sorti en 2002, *Guilty Gear XX* s'appuie sur le contenu et les mécaniques de *Guilty Gear X*, avec 4 nouveaux personnages de départ, plus un troisième combattant secret, Robo-Ky, qui vient rejoindre Kliff et Justice dans les coulisses. La nouvelle jauge de *Burst* se greffe aux mécaniques existantes pour le *Psych Burst*. Les attaques balayées et projections ont désormais leur propre bouton, le bouton *Dust*. Le portage PS2 propose des versions EX des combattants principaux, avec attaques et gameplay différents. Ça vous paraît compliqué ? C'est le cas, et c'est intentionnel : "Avec l'arrivée des jeux mobiles et de l'Internet, le public n'avait plus les mêmes attentes, et la prise en main complexe de *Guilty Gear* en demande peut-être un peu trop", souligne Ishiwatari. "Mais *Guilty Gear* doit son identité à cette complexité, donc je crois que ça oblige le joueur à faire face à sa personnalité propre et ça donne plus de poids à l'entraînement et aux progrès. Ça ajoute à leur valeur, quand on pousse ses capacités à leurs limites. Le problème, c'est de savoir s'il faut en prévenir le joueur à l'avance, ou le pousser dans cette direction sans qu'il le sache."

Bien entendu, la complexité de *Guilty Gear XX* lui ajoute de la profondeur tactique, ce qui lui ouvre les portes de la scène compétitive. "Comme tous les autres jeux hautement compétitifs, la vraie épreuve du feu pour un jeu de combat, c'est après sa sortie", explique



JOHNNY
GUILTY GEAR X

Le chef des Jellyfish Pirates est un bretteur de talent et un dragueur incorrigible. Il se bat pour les plus démunis, surtout si ce sont des jeunes femmes.



VENOM
GUILTY GEAR X

L'apprenti de Zato-1 au sein de la Guilde des Assassins est capable de tuer n'importe qui avec n'importe quoi, donc il se bat avec une queue de billard. Ouais.



DIZZY
GUILTY GEAR X

Elle est le boss final de *Guilty Gear X* et une Gear puissante, mais pleine de doutes. Elle finira par rejoindre Johnny, May et les Jellyfish Pirates.



ROBO-KY
GUILTY GEAR X PLUS

Des versions mécaniques de Ky ont été produites en masse, mais il n'en reste plus qu'un seul exemplaire dans *Xrd*. Un personnage humoristique, mais important dans l'intrigue.



FANNY
GUILTY GEAR PETIT

Une infirmière qui se bat avec du matériel médical et qui n'est pas sans rappeler Faust. On ne la croise que dans les jeux WonderSwan.




» [PS2] L'arrière-plan enflammé indique qu'I-No tente un Overdrive – mais Faust le bloque.


» [PS3] Quand la caméra fait ce genre de choses, on en oublie que *Guilty Gear Xrd -Sign-* est en 3D!

Ishiwatari. "Les tournois sont importants pour diverses raisons : c'est là que se créent et grandissent les communautés de joueurs, c'est là que se dessinent les tendances et leurs envies, c'est là qu'est jugé le travail des créateurs. Je pense que l'échange entre les joueurs et les créateurs des jeux est important."

Suite à ces échanges, *Guilty Gear XX* a eu droit à plusieurs mises à jour qui lui ont permis de s'ancrer dans les tournois pour le reste de la décennie.

En 2003, *Guilty Gear XX #Reload* rééquilibre tous les combattants, avec notamment un Robo-Ky entièrement revu. En 2005, *Guilty Gear XX Slash* accueille deux nouveaux venus, de nouveaux coups et des ajustements pour les attaques d'une bonne moitié des personnages. Le jeu bénéficie d'un rafraîchissement graphique général, son HUD est modifié et de nouvelles arènes sont ajoutées. *Guilty Gear XX Accent Core* suit en 2006, avec des coups spéciaux *Force Break* augmentés, des parades *Slashback* et des interruptions de projection. Les combattants sont une fois encore rééquilibrés avec de nouveaux coups, Kliff et Justice sont retirés, et tous les doublages réenregistrés. En 2008, c'est au tour de *Guilty Gear XX Accent Core Plus* de débarquer, avec de nouveaux modes et options de jeu et la réintégration de Kliff et de Justice. *Guilty Gear XX Accent Core Plus R* met fin à la série des *XX* en 2012 en rééquilibrant de nouveau les personnages, avec maintes nouvelles attaques *Force Break* en prime. "Au fur et à mesure, la complexité visible du jeu s'est atténuée", nous dit Ishiwatari. "Mais je pense qu'on pourrait apporter des changements plus audacieux, dans le futur. C'est un défi d'apporter notre touche personnelle à ce qui est déjà établi."

En 2003, entre *Guilty Gear XX #Reload* et *Guilty Gear XX Slash*, *Guilty Gear Isuka* reprend en arcade les personnages et mécaniques de la série pour en faire un jeu pour quatre joueurs. Si le résultat est plutôt joli et pas inintéressant, ça va peut-être un peu trop loin, avec un bouton pour faire tourner son personnage et des arènes multiplans à la *Fatal Fury*. Bref, c'est quand même un peu trop chaotique pour son bien.

Le volet suivant de la série, *Guilty Gear Xrd -Sign-,* apporte un sacré lot de changements. Visuellement, les superbes graphismes 2D sont abandonnés au profit d'un look 3D en *cel shading*. "À l'époque, je pensais continuer avec le *pixel art*, mais *BlazBlue* faisait déjà ça très bien, alors on devait opter pour une autre approche", explique Ishiwatari. "Un des membres de l'équipe avait fait des essais en *cel shading* de son côté, et ça m'a bien plu, alors j'ai pensé que ça pourrait marcher."

Si le jeu exploite à fond la carte de la 3D dans les introductions de personnages et les séquences de *Destroy moves*, qui semblent tout droit sorties d'un *anime*, le jeu a cependant tout d'un titre en bonne vieille 2D avec sprites pendant les combats proprement dits. En peaufinant soigneusement le *frame rate* des animations, la Team Red a réussi à maintenir l'illusion d'animations dessinées à la main. Aucun autre jeu de combat 2D n'a su basculer de cette manière dans la 3D, aussi *Guilty Gear Xrd -Sign-* n'a-t-il guère d'équivalent esthétique.

Guilty Gear Xrd -Sign- a été conçu de sorte à être plus accueillant pour les nouveaux venus, sans pour autant abandonner les caractéristiques de la série : "On voulait que l'ambiance soit plus ouverte, quand on découvre le jeu", nous dit Ishiwatari. "Cela signifie qu'il faut bien lier la liberté d'action et ces parties qu'on dit complexes.



BRIDGET
GUILTY GEAR XX
Elle a l'air gentille, comme ça, mais c'est un chasseur de prime impitoyable qui maîtrise l'art du yo-yo de combat. Oups, on a écrit "Elle" ? Pardon : Bridget, c'est un "Lui", en fait.



I-NO
GUILTY GEAR XX
I-No est le premier boss final de la série qui a débuté comme personnage standard. Elle met tout le temp le boxon. C'est une sadique qui ne lâche jamais sa guitare.



SLAYER
GUILTY GEAR XX
Un vampire amateur de pipe. Il se bat sans armes et possède des talents et des connaissances qui intéressent beaucoup les autres combattants.



ZAPPA
GUILTY GEAR XX
Zappa veut juste trouver l'amour. Malheureusement, il se retrouve possédé par un esprit vengeur, qui le contorsionne douloureusement pendant les combats. Pauv' gars.



ORDER-SOL
GUILTY GEAR XX
Revoilà Sol Badguy, mais en version "membre de l'Ordre Saint". Il se joue différemment que la version de base – il n'a pas d'attaque-projectile, par exemple.



» Zato-1 fait partie du casting de *Guilty Gear* depuis le tout début.

» [PS4] Si le Burst est avant tout une technique défensive, Faust s'en sert ici offensivement pour remplir sa jauge de Tension.



▶ Les mécaniques les plus subtiles ne sont pas mentionnées dans le manuel du jeu. Les joueurs expérimentés peuvent obtenir des résultats différents, même s'ils jouent de la même manière. On se rapproche de la victoire en comprenant, en apprenant."

Plusieurs mécaniques des anciens *Guilty Gear XX* sont ainsi laissées de côté, comme les *Slashbacks* et les *Force Breaks*, tandis que d'autres sont améliorées, notamment le *Roman Cancel* et un nouveau successeur aux attaques *Dust*. Le *Blitz Shield* est une nouvelle option défensive permettant de repousser la plupart des attaques hors projections et de se ménager une ouverture, au prix de la jauge de Tension. La première version du jeu à sortir en arcade aligne 13 personnages jouables plus un boss, presque tous venus des anciens jeux. Mais le passage à la 3D implique que tous ont dû être recréées de zéro. Des mises à jour et des DLC ont gonflé le nombre de participants à 17 sur la version console de *Guilty Gear Xrd -Sign-*.

G*uilty Gear Xrd -Sign-* envahit les salles d'arcade en 2014 et a droit à des portages sur PC, PS4 et PS3. Il profite lui aussi de grosses mises à jour : en 2016, *Guilty Gear Xrd -Revelator-* accueille 6 personnages supplémentaires, dont trois nouveaux. En 2017, Answer débarque dans *Guilty Gear Xrd Rev 2* et Baiken signe son retour, montant le nombre total de combattants à 25.

Après avoir survécu à un démarrage un peu difficile, *Guilty Gear* a su gagner en popularité pour s'imposer en une vingtaine d'années comme une des plus grandes franchises du jeu de combat. "Je crois qu'il faut en remercier les joueurs les plus fidèles", souligne Ishiwatari. "Les joueurs qui ont continué à acheter nos jeux sont devenus notre motivation, et ce sont eux qui ont transmis à d'autres leur amour pour la série. En ce qui me concerne, j'ai toujours pris un énorme plaisir à les faire et à ne pas compter les heures de travail, comme toute l'équipe. On restait debout toute la nuit à travailler, manger et jouer ensemble. Chaque jour était une vraie expédition ! Les souvenirs de cette époque évoquent les meilleurs moments de ma vie."

La sortie sur Switch de *Guilty Gear 20th Anniversary Edition* (qui rassemble *Guilty Gear* et *Guilty Gear Accent Core Plus R*) marque ces deux décennies de baston, mais Ishiwatari est également tourné vers l'avenir, et tout particulièrement vers la scène esport qui ne cesse de s'agrandir.

" ON RESTAIT DEBOUT TOUTE LA NUIT À TRAVAILLER, MANGER ET JOUER ENSEMBLE "

Daisuke Ishiwatari



ABA
GUILTY GEAR ISUKA
Une forme de vie artificielle qui est restée longtemps emprisonnée, ce qui a dû l'énerver pas mal. Elle se bat avec une clef énorme du nom de Paracelsus.



BEDMAN
GUILTY GEAR XRD -SIGN-
Bizarrement, Bedman est un jeune homme qui se bat depuis son lit robotisé. Il dort plus ou moins tout le temps, mais il est doté d'une intelligence extraordinaire.



ELPHELT VALENTINE
GUILTY GEAR XRD -SIGN-
Experte en armes à feu, donc en attaques à distance, elle est au cœur de l'intrigue de la série des *Guilty Gear Xrd*.



LEO WHITEFANG
GUILTY GEAR XRD -SIGN-
Un fier combattant, héritier de Ky Kiske sur le trône du Royaume Allié d'Illyria. Gare : il peut se servir de ses épées comme projectiles.



RAMLETHAL VALENTINE
GUILTY GEAR XRD -SIGN-
La sœur d'Elphelt, créature sans âme, est un boss final, qui n'est devenu jouable qu'après une tardive mise à jour.



» [PS4] Pour placer un combo aérien, il faut avoir un sacrément bon timing!

"Qu'importe la qualité des matchs, on n'attire pas l'attention sans joueurs-stars", nous dit-il. "Notre défi, c'est de faire quelque chose d'assez fort pour que les gens veuillent le devenir. Ça ne s'arrête pas avec le contenu du jeu, à de gros chèques ou à gagner en tournoi. Bien sûr, d'un point de vue 'esports', c'est très important de tout mettre en place pour assurer la carrière des joueurs-stars. Personnellement, je suis surtout très attaché au fait qu'on puisse se faire des tas d'amis, grâce aux jeux de combat. Grâce aux échanges des communautés sur Internet, il y a aussi des échanges culturels au niveau international. J'espère qu'un jour, *Guilty Gear* puisse engendrer ce genre d'échanges culturels."

Si vous êtes nouveau dans le monde de *Guilty Gear*, vous voilà prévenus : on y entre pour le combattant au yoyo ou le drôle de type avec sa queue de billard, mais on y reste, comme d'ailleurs pour bien des jeux de combat ou d'autres genres – pour ceux avec qui on y joue ! *



LEXIQUE COUPABLE

IL Y A BEAUCOUP DE TECHNIQUES À MAÎTRISER DANS *GUILTY GEAR*, AVEC DIFFÉRENTES MÉCANIQUES QUI SE SONT ACCUMULÉES AU FIL DES ANNÉES ET DES OPUS.

BLITZ SHIELD
Cette technique coûte 25 % de la jauge de tension, mais elle repousse les attaques et assomme l'adversaire.

CLASH
Quand deux attaques se percutent, les joueurs peuvent annuler leur coup pour en placer d'autres. Ça peut aussi activer le *Danger Time*.

DANGER TIME
Chaque joueur a droit à 25 % de Tension en plus et peut infliger un Contre Mortel après un compte à rebours de trois secondes.

ATTAQUE EN ANGLE MORT
En pressant avant, poing et pied quand on est assommé par un blocage, on peut contre-attaquer au prix de la moitié de la jauge de Tension.

ATTAQUES DESTRUCTRICES
Ces attaques, aussi appelées *Ichigeki Hissatsu*, peuvent vous faire gagner un match en un seul coup. Évidemment, elles ne sont pas faciles à sortir.

DÉFENSE PARFAITE
En maintenant poing et pied enfoncé, on bloque les petits coups, qui sont absorbés par la jauge de tension, et on repousse l'adversaire.

FORCE BREAK
Des versions boostées des *specials* classiques, qui coûtent de la Tension – un peu comme les attaques EX des *Street Fighter*.

CONTRE MORTEL
Si votre coup touche en *Danger Time*, vous faites de gros dégâts et vous étourdissez votre adversaire. Enchaînez!



» [PS2] La terminologie complexe des *Guilty Gear* peut rendre la série assez difficile d'accès.

PÉNALITÉ NÉGATIVE
Si vous tentez d'esquiver les coups sans attaquer vous-même, le jeu vous lance un avertissement, avant de grignoter votre jauge de Tension.

OVERDRIVE
Ces attaques sont les *super specials* standards de la série et consomment la moitié de la jauge de Tension. Chaque joueur en a généralement une poignée sous le coude.

PSYCH BURST
Une technique bien utile qui permet de repousser l'adversaire en plein combo et de remplir rapidement la jauge de Tension.

ROMAN CANCEL
En pressant les trois boutons d'attaque, on peut sacrifier la moitié de la jauge de tension pour annuler la récupération d'un coup.

SLASHBACK
On peut parer en pressant en même temps les deux boutons de *slash*, mais le timing est horriblement précis : il faut être dans les deux *frames* de la frappe adverse.



SIN KISKE
GUILTY GEAR XRD -SIGN-
Le fils de Ky et de Dizzy considère Sol comme une figure paternelle. Il doit constamment manger pendant les combats pour remplir sa jauge d'appétit.



JACK-O' VALENTINE
GUILTY GEAR XRD -REVELATOR-
Une combattante excentrique au service de That Man et aux multiples personnalités. Elle combat en lançant des générateurs de sbires.



KUM HAEHYUN
GUILTY GEAR XRD -REVELATOR-
On dirait un vieux guerrier robot, mais ce n'est qu'une enveloppe robotique : à l'intérieur, il y a une frêle jeune femme. Ce qui n'enlève rien à ses talents de combattante.



RAVEN
GUILTY GEAR XRD -REVELATOR-
Un des derniers arrivés parmi les personnages jouables, bien qu'on le croise depuis lulure dans la série. Il se bat avec de la magie et des aiguilles.



ANSWER
GUILTY GEAR XRD REV 2
Le bras droit de Chipp a appris le ninjutsu auprès de son maître, mais c'est avant tout un homme d'affaires, toujours pendu à son satané téléphone.

LE MAKING OF DE

SONIC ADVENTURE



POUR S'IMPOSER, LA DREAMCAST AVAIT BESOIN D'UNE STAR. IL LUI FALLAIT SONIC. MAIS SONIC, LUI, AVAIT BESOIN D'UN RENOUVEAU : **TAKASHI IIZUKA** ET **KAZUYUKI HOSHINO** VONT VOUS RACONTER COMMENT ILS ONT RÉINVENTÉ LE HÉROS DE SEGA POUR SES DÉBUTS EN 3D.



TAKASHI IIZUKA
RÉALISATEUR



KAZUYUKI HOSHINO
DIRECTEUR ARTISTIQUE

Les gamers peuvent être très volatils, comme l'a appris Sega à la fin des années 90, victime du désamour des joueurs. Au début de la décennie, Sega avait connu une croissance explosive grâce au succès de sa Mega Drive, portée par sa mascotte charismatique, Sonic le hérisson. Sega a brisé le quasi-monopole de Nintendo sur le marché console, s'imposant quelque temps comme leader, avant de retomber brutalement suite à l'échec cuisant de la coûteuse et trop complexe Saturn. Sonic a lui aussi souffert dans le même temps : la Sonic Team était accaparée par d'autres projets, dont *NiGHTS Into Dreams*, et le projet de jeu de plateforme 3D du *Sega Technical Institute*, *Sonic X-treme*, a été annulé, écrasé par le poids de ses propres ambitions. En 1997, Sonic est relégué au second plan, n'apparaissant que dans *Sonic Jam*, une compilation de ses aventures sur Mega Drive. Si cette collection est excellente, on ne peut que s'étonner que Sonic, six ans à peine après ses débuts, fasse déjà partie du passé…

Cela n'échappe pas à la Sonic Team, qui se met au travail sur un nouveau projet *Sonic* aussitôt *Sonic Jam* terminé : "Pendant qu'on se concentrait sur de nouveaux jeux, on a bien vu que la popularité de Sonic se fanait, et on a eu le sentiment d'avoir laissé tomber les fans qui le soutenaient depuis le départ", se souvient Takashi Iizuka, réalisateur



» [Dreamcast] Une séquence du premier niveau de jeu, devenue emblématique.



» [Dreamcast] En volant, Tails peut prendre des raccourcis et garder une bonne longueur d'avance sur la concurrence.

de *Sonic Adventure* et producteur actuel des jeux *Sonic*. "Mais je ne crois pas que la chute de popularité de Sonic était uniquement due au manque de nouveaux titres", nous précise Kazuyuki Hoshino, le directeur artistique de *Sonic Adventure*. "Je crois que Sonic avait perdu de sa fraîcheur, le caractère novateur de ses débuts. Presque tout cela était parti, et le personnage était devenu très conservateur, voire ennuyeux. En gros, Sonic avait besoin d'un reboot."

"On avait tous envie de faire un nouveau jeu *Sonic*, le meilleur jeu *Sonic* jamais conçu, quelque chose qui ferait dire aux fans que ça valait le coup d'attendre", ajoute Iizuka.

La Sonic Team savait que ce nouveau titre devrait être radicalement différent de ses prédécesseurs, et que les titres en 2D comme les classiques Mega Drive ne séduiraient pas le public de la fin des années 90. Dès 1996, Iizuka avait réfléchi à ce que pourrait donner un jeu *Sonic* en 3D, avec un projet de 'RPG *Sonic*' – à peine plus qu'un document d'une page expliquant comment intégrer des éléments d'aventure traditionnels dans un environnement '*Sonic*'. Malheureusement, il s'est rapidement avéré que l'intégration de tels éléments posait problème : "On a fait le premier prototype de *Sonic Adventure* sur Saturn", explique Iizuka. "On s'est vite heurtés à un obstacle quand on a voulu créer un monde en 3D où Sonic évoluerait librement, à savoir les limites des capacités de la Saturn. C'est à cette époque qu'on a appris que le hardware de la Dreamcast excellerait dans l'affichage d'environnements 3D. La Saturn était très bonne pour la manipulation de sprites représentant des polygones, mais la Dreamcast était une vraie machine 3D, ▶

LA BANDE AU HÉRISSON

Le trombinoscope de Sonic Adventure



SONIC THE HEDGEHOG

OBJECTIF : ATTEINDRE LA LIGNE D'ARRIVÉE

Le hérisson bleu est de retour, avec son célèbre *spindash*, mais aussi de nouveaux mouvements, dont une attaque guidée pour cibler les ennemis dans l'environnement 3D. En chaussant les *Light Shoes*, il gagne la capacité de voler à travers n'importe quelle ligne d'anneaux. Et avec l'*Ancient Light* , il bénéficie d'une attaque-bonus qui touche tous les ennemis alentours.

OBJECTIF : TERMINER LE STAGE AVANT L'ADVERSAIRE

Tails peut toujours voler – et c'est bien pratique pour emprunter des raccourcis. Il peut aussi désormais attaquer avec sa queue. En ramassant le *Jet Anklet*, il vole encore plus vite, et avec le *Rhythm Badge*, il peut enchaîner les coups de queue.

TAILS

MILES "TAILS" PROWER





KNUCKLES THE ECHIDNA

OBJECTIF : TROUVER TROIS ÉMERAUDES DU CHAOS

L'échidné rebelle peut toujours glisser et escalader, mais il peut aussi creuser le sol avec la *Shovel Claw* pour déterrer des trésors, et déclencher une attaque spéciale, la *Maximum Heat Knuckles Attack*, avec les *Fighting Gloves*.





> **"ON PASSAIT NOTRE TEMPS À IMAGINER QUELLES SERAIENT LES CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DÉFINITIVES DE LA DREAMCAST"**
> Takashi Iizuka

bien plus adaptée à *Sonic Adventure*."

Le timing, bien que fortuit, est idéal, car la Sonic Team peut encore modeler la Dreamcast suivant ses besoins : "Pour faire un niveau en 3D où Sonic pourrait courir librement à toute vitesse, on avait besoin de beaucoup de mémoire interne", explique Iizuka. "Vu que la Dreamcast était encore au stade de la planification, on a pu définir les besoins matériels pour Sonic et demander aux ingénieurs d'intégrer la quantité de mémoire dont on aurait besoin. Ça nous a vraiment beaucoup aidés à concevoir le jeu."

Travailler sur un hardware inachevé a cependant aussi des inconvénients, comme le souligne Iizuka : "On a commencé à travailler sur le jeu alors que le hardware n'était encore arrêté qu'à 30 % environ, donc on passait notre temps à imaginer quelles seraient les caractéristiques techniques définitives de la Dreamcast, pendant qu'on créait le contenu."

Malgré la quantité de mémoire demandée, les contraintes techniques sont un vrai souci : "Vu que le monde de jeu est en 3D, tous les stages avaient des longueurs et des hauteurs bien définies", explique Hoshino. "À l'époque, on avait défini que Sonic mesurait un mètre, mais avec un personnage de cette taille qui courait vite, on se retrouvait rapidement avec des niveaux de plusieurs kilomètres de long, nécessitant un gros volume de données. À l'évidence, il fallait découper les niveaux en plusieurs morceaux qui tiennent en mémoire, lire les données du tronçon suivant à la volée tout en effaçant les données des zones précédentes. C'est une technique courante, aujourd'hui, mais il nous a fallu du temps et pas mal de recherches pour trouver comment faire et comment mettre ça au point."

La direction artistique des niveaux est en revanche plus facile à établir : "Vu que ç'allait être un titre de lancement de la Dreamcast, il fallait qu'on montre ce dont la machine était capable pour attirer le consommateur", explique Hoshino. "On s'est demandé quel genre de graphismes donneraient le plus l'impression de puissance technologique, et on a conclu

» [Dreamcast] Amy ne peut immobiliser Zéro qu'un court instant, donc la meilleure tactique, ça reste la fuite !

» [Dreamcast] Comme dans les *Sonic* en 2D, on perd des anneaux quand on se fait toucher, et on perd une vie si on se fait toucher quand on n'a plus d'anneaux.



OBJECTIF : ÉCHAPPER À ZERO ET TROUVER LE BALLON POUR S'ÉVADER

Amy peut compter sur son marteau pour assommer ses ennemis et pour se propulser à pleine vitesse. Elle peut aussi se déguiser avec des objets. La *Warrior Feather* lui permet de déclencher une attaque au marteau tournoyante, et le *Long Hammer* allonge la portée de son arme.

AMY
A M Y R O S E





E-102
G A M M A

OBJECTIF : DÉTRUIRE LES CIBLES

E-102 lutte littéralement contre le chrono et doit détruire des ennemis pour repousser la limite de temps qui lui est impartie. Plus il abat d'ennemis simultanément, plus il gagne de temps. Il peut planer après un saut avec le *Jet Booster* et élargir ses schémas d'attaque avec le *Laser Blaster*.

OBJECTIF : TAQUINER LE GOUJON

Il n'est ni rapide, ni agile, mais il sait se battre, armé de sa canne à pêche – même s'il préfère s'en servir pour pêcher du poisson. Différents appâts lui permettent d'attraper de plus gros poissons, et le *Power Rod* augmente la distance à laquelle il peut lancer sa ligne. La *Life Belt* lui permet de flotter sur l'eau (et il peut plonger avec le bouton A).

BIG
T H E C A T







INFOS
- » **ÉDITEUR :** SEGA
- » **DÉVELOPPEUR :** SONIC TEAM
- » **SORTIE :** 1998
- » **SUPPORT :** DREAMCAST
- » **GENRE :** PLATEFORME

que la réponse était qu'il fallait du réalisme."

Si Sonic continue d'explorer des forêts et des zones côtières, il visite aussi des cités et des ruines, plutôt que des environnements plus abstraits comme ceux des précédents volets.

Le scénario du jeu justifie ces environnements, avec des allers-retours entre le présent et des évènements du passé – à savoir les interactions entre une antique tribu d'échnidés et Chaos, l'esprit de l'eau. Pour accentuer le réalisme du jeu (et sans doute, pour mieux séduire le public international), la Sonic Team opte pour un voyage à travers le monde.

"Jusque là, le développement des jeux se faisait entièrement avec des artistes dessinant les textures à la main, mais avec la Dreamcast, on a commencé à pouvoir faire des textures avec des photos prises dans le monde réel", poursuit Iizuka. ▶







TAMAGOSONICOCHI

Dans Sonic Adventure, on peut également élever des petits Chaos – un concept né dans un précédent jeu de la Sonic Team : "On a intégré les *Nightopians* et le système *A-Life* dans *NiGHTS* pour faire varier l'expérience de jeu dans les zones sans obstacles", nous explique Iizuka. "Je crois que ça a bien plu, aussi ai-je créé les jardins Chao pour appliquer l'idée du système *A-Life* à l'univers de Sonic, afin de donner aux joueurs une bonne raison de revenir plusieurs fois sur chaque stage. C'est pour ça qu'on trouve les petits Chaos dans les niveaux d'action et qu'on peut les élever et s'en occuper."

Chacun des trois jardins Chao est connecté à un monde d'aventure. En emmenant au jardin les petits animaux trouvés dans les stages, les statistiques et l'apparence des Chaos changent, souvent suivant les caractéristiques des animaux que vous ramenez.

Le jeu étant sorti en pleine folie *Tamagotchi*, il est également possible d'emmener avec soi son Chao, sur le VMU de la Dreamcast, via le mini-jeu *Chao Adventure*. Ce jeu simple permet à votre Chao d'affronter Sonic et d'autres personnages dans de petits combats. Dans la version GameCube du jeu, la Game Boy Advance héberge une version plus élaborée du jardin Chao. Une fois que vous avez bien entraîné un Chao, vous pouvez l'importer dans le jeu principal pour essayer de gagner des emblèmes-bonus.





» [Dreamcast] Se promener en ville pour tailler le bout de gras avec les passants, c'est un changement plutôt radical pour un jeu *Sonic*!

▶ "Et comme c'était devenu possible, on a voyagé non seulement pour voir des ruines antiques, un élément important de l'histoire, mais aussi pour rassembler des sources pour le jeu. On a visité plusieurs monuments célèbres d'Amérique Centrale et d'Amérique du sud : Chichén Itzá, San Gervasio, Tikal, le Machu Picchu, les géoglyphes de Nazca, et bien d'autres encore. On a photographié les murs et les matières des vraies ruines pour les reprendre dans le jeu."

Un gros problème reste encore à résoudre : Sonic ne s'est encore jamais ébattu dans un monde entièrement en 3D, aussi faut-il totalement réimaginer le game design. "Pour les *Sonic* classiques en 2D, on peut atteindre la fin du niveau en allant toujours vers la droite", explique Iizuka. "C'est grâce à cette direction bien définie, inhérente au gameplay, qu'on a pu concevoir cette progression à grande vitesse. Mais dans un monde en 3D où l'on peut courir dans toutes les directions, on ne sait pas toujours vraiment où on doit aller. Ce type de gameplay demande une tout autre architecture de niveaux. On commençait par modéliser les bases d'un stage, on jouait, on jetait tout, on recommençait… jusqu'à ce qu'on y arrive. Pendant cette phase de tâtonnements, je me suis occupé des fonctionnalités de la caméra. Dans les *Sonic* en 2D, l'action pointait toujours vers la droite, et semblablement, si la caméra devait montrer la direction où un Sonic en 3D devait aller, je me suis dit qu'il fallait pouvoir atteindre la fin du niveau en pointant toujours vers le haut – c'est-à-dire vers l'avant, dans un monde tridimensionnel. Après avoir mis en place ce principe de caméra, on l'a testé sur *Speed Highway* et on a vu que ça fonctionnait."

Alors que les autres jeux de plateforme 3D placent la caméra derrière le personnage, celle de *Sonic Adventure* préfère suivre le tracé du niveau plutôt que de pointer dans la direction où va le personnage du joueur, tournant autour de lui pour se caler sur sa destination, offrant parfois par la même occasion des plans spectaculaires, notamment sur les loopings.

Si les stages sont principalement conçus autour des aptitudes de Sonic, le jeu met aussi en scène cinq autres personnages, dotés de leur propre style de gameplay : "La conception des mondes 3D nous a pris bien plus de temps que prévu", nous explique Iizuka. "Et on s'est dit que ce serait du gâchis, que ces niveaux qui nous ont demandé tant de temps à faire soient juste traversés à toute vitesse. C'est en réfléchissant à ce qu'on pourrait faire pour mettre ces environnements en valeur qu'on est arrivés à ces six personnages différents, avec leur propre histoire, leur gameplay

“LA CONCEPTION DES MONDES 3D NOUS A PRIS BIEN PLUS DE TEMPS QUE PRÉVU”
Takashi Iizuka

spécifique et des objectifs personnalisés. Et puis, je me suis dit que ce serait intéressant de relier tous ces personnages, donc on a écrit un scénario pour raconter une même grande histoire, mais selon différents points de vue.”

Les trois premiers invités sont bien connus des fans de Sonic : Tails transforme certaines portions de niveaux en courses à un contre un. Knuckles est quant à lui là pour contrebalancer Sonic : “Vu que le gameplay de Sonic s’articule autour de la course sur des routes prédéfinies, je voulais ajouter des éléments de gameplay où l’on pouvait aller où on voulait dans l’espace tridimensionnel”, explique Iizuka. “Étant donné que la biographie de Knuckles indique qu’il est chasseur de trésors, j’ai tout de suite eu l’idée d’intégrer une sorte de chasse au trésor dans l’univers 3D.”

Amy Rose est jouable pour la première fois, et malgré son gros marteau, elle se retrouve au sein de mécaniques de jeu peu orientées vers le combat : “Tous les autres personnages ont un comportement ‘agressif’ pour le côté défoulant et amusant du jeu, mais je voulais aussi intégrer un style de gameplay plus technique”, nous dit Iizuka. “ Se cacher, fuir quand un ennemi apparaît… Je voulais de la tension et un suspense qui n’existent pas avec des personnages comme Sonic.”

Deux petits nouveaux font aussi leur apparition, dont E-102 Gamma – le ▶



» [Dreamcast] Le verrouillage d’E-102 Gamma est souvent l’occasion d’admirer quelques effets pyrotechniques spectaculaires.

CONVERSIONIC ADVENTURES

L’histoire ne s’arrête pas avec la Dreamcast…

GAMECUBE (2003)

Sonic Adventure DX : Director’s Cut reprend le jeu originel avec des modèles 3D révisés et affinés, quelques missions-bonus, la possibilité de jouer avec Metal Sonic et de s’amuser avec 12 titres Game Gear émulés. Le système Chao a également été modifié, pour se rapprocher de celui de *Sonic Adventure 2*. Des effets d’éclairage et autres ont par contre été rabotés, voire retirés, et la qualité globale des textures est moins bonne. Le jeu vise les 60 images/seconde, mais peine à les maintenir, ce qui cause des bugs dans la logique de jeu.



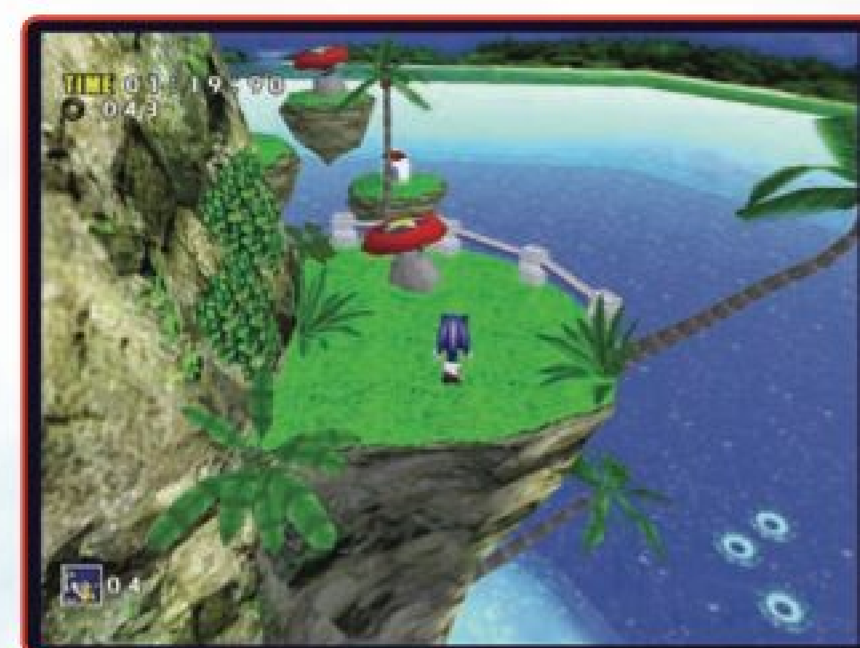


PC (2004)

La première version PC de *Sonic Adventure* se base sur l’édition GameCube et se distingue par ses FMV de très belle qualité et sa haute résolution. Par contre, on retrouve les textures restreintes et quelques soucis d’éclairage. La musique, au format WMA, ne boucle pas, la compression est inférieure et certains sons peinent à se faire entendre. Cette édition est cependant appréciée des moddeurs, qui ont réussi à réutiliser les fichiers Dreamcast pour corriger la plupart des bugs et défauts et ajouté l’affichage sur écran large.

XBOX 360/PS3/PC (2010)

Les versions consoles se basent sur la nouvelle édition PC, avec un bon éclairage, de belles textures, et un frame-rate plus stable. Par contre, les sons sont mal mixés et la qualité des échantillons sonores est des plus variables. La version Xbox 360 est disponible en stand-alone ou au sein de la compilation *Dreamcast Collection* (compatible Xbox One), aux côtés de *Crazy Taxi*, de *Space Channel 5 Part 2* et de *Sega Bass Fishing*. Cette version du jeu n’est sortie qu’au format dématérialisé sur PS3, la même année, puis sur Steam en 2011.





» [PC] Cette portion de route bancale dans le ciel est totalement absente de la version finale.



LA VALLÉE PERDUE

La petite histoire de la plus célèbre zone oubliée de *Sonic Adventure*...

On sait depuis longtemps que le stage *Windy Valley* a connu des modifications radicales vers la fin du développement, notamment grâce à des vidéos et des captures d'écran montrant un niveau très différent de celui qu'on connaît. Le dernier stage s'articule autour d'une séquence où Sonic est aspiré dans une tornade, qui le porte de plateforme en plateforme sur différentes routes. Si les premières versions du niveau reprennent le même thème et le même principe, la carte et le traitement visuel sont totalement différents, avec une dominante de bleu, des arches et des colonnes en ruine évoquant une ancienne civilisation disparue.

On ne savait pas très bien pourquoi le niveau avait été modifié, jusqu'à ce que Takashi Iizuka nous apprenne qu'il était à l'origine de ces changements : "En tant que réalisateur du jeu, je n'étais pas censé faire du *level design*, mais on manquait de temps et vu qu'on n'avait personne de disponible pour nettoyer et finaliser *Windy Valley*, je m'en suis occupé et j'ai tout refait à zéro."



» [PC] La version de travail de la Vallée du Vent est bien plus ouverte à l'exploration que le stage définitif, plus linéaire.

Les plans de la première version du niveau ont été retrouvés dans la démo tournante de *Sonic Adventure*, et un fan du jeu, *ItsEasyActually*, a restauré le stage en utilisant des éléments existants du jeu et d'autres qu'il a recréés à partir des images et des vidéos disponibles. On comprend facilement les raisons des modifications : si la version finale de *Windy Valley* a un côté très "course balisée", le prototype est au contraire très ouvert, et la destination n'est pas tout de suite très claire.



» [PC] La structure du niveau perdu a été récupérée dans la démo, intacte, mais très incomplète.

▶ premier personnage jouable grâce auquel on peut voir les choses du côté du camp du Docteur Robotnik.

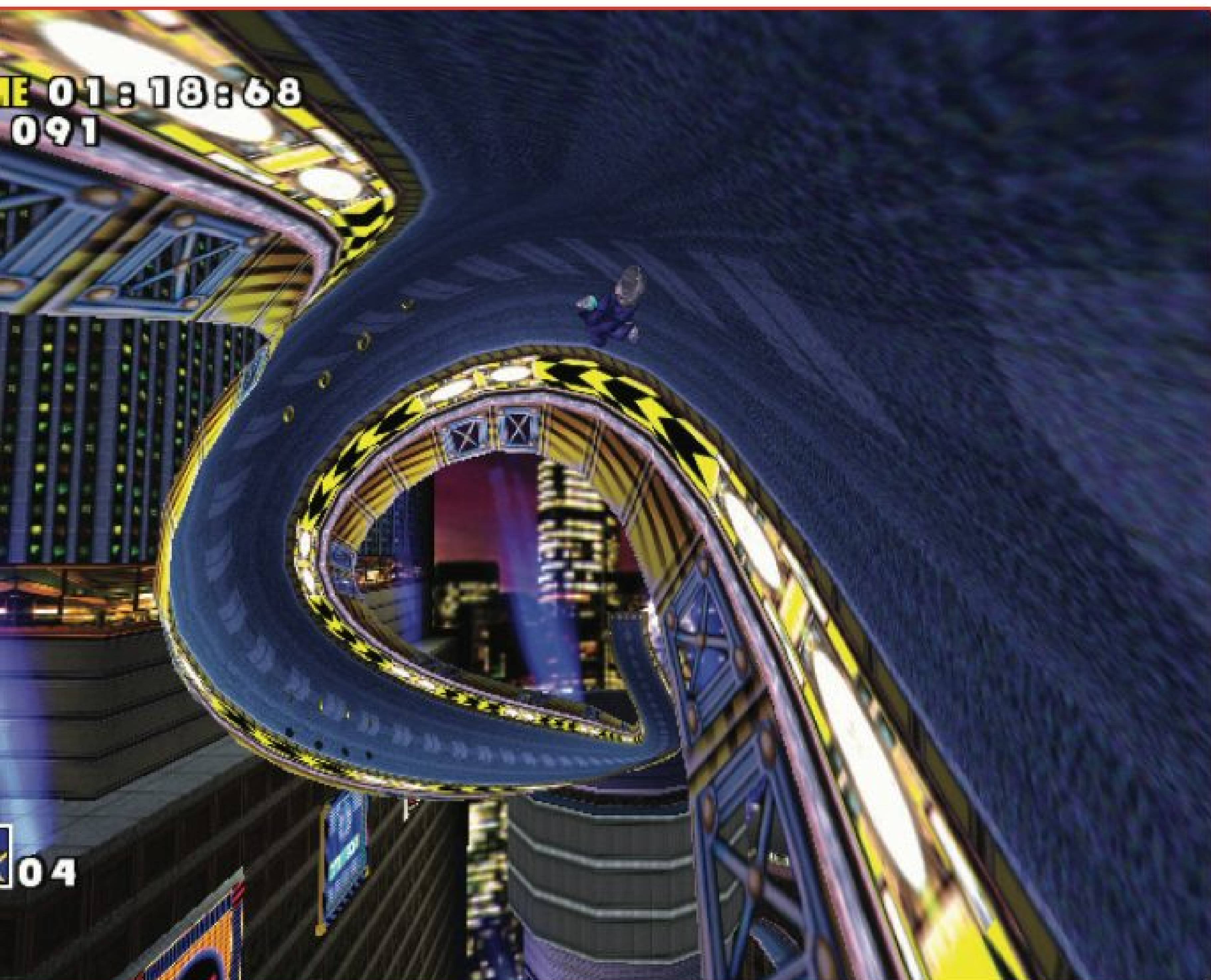
"Ma priorité, pour Gamma, c'était le gameplay", nous dit Iizuka. "Je voulais inclure un certain type de mécanique de jeu qu'on ne pouvait pas intégrer avec Sonic : le tir ! Quand je me suis demandé quel type de personnage pouvait tirer dans l'univers de Sonic, j'ai tout de suite pensé aux robots de Robotnik. "C'était aussi intéressant d'un point de vue narratif, car on a pu à la fois montrer ce que ressent un robot qui doit obéir à Robotnik et représenter l'animal emprisonné à l'intérieur."

Reste le moins conventionnel des personnages : Big The Cat. "On avait de l'action à grande vitesse, de la chasse au trésor, du tir, bref, des tas de contenus pleins de défis pour les *level designers* et les créateurs, alors je souhaitais ajouter quelque chose d'amusant et de complètement différent des autres mécaniques de jeu", explique Iizuka. "Je me suis dit que le joueur pourrait pêcher dans les étendues d'eau des niveaux. J'ai dit aux *character designers* que je voulais un géant, un personnage très relax pour que les joueurs sachent immédiatement que le gameplay qui les attendait avec lui serait plus posé, plus tranquille."

Les développeurs relient l'ensemble des activités de *Sonic Adventure* dans des mondes-hub où l'on trouve les niveaux d'action, l'aventure et les mini-jeux.

"Comme son nom l'indique, *Sonic Adventure* est un jeu d'action-plateforme avec des éléments d'aventure, et on souhaitait que les joueurs aient l'impression de vivre une grande histoire épique", nous dit Iizuka. "On a implémenté ces mondes pour que les joueurs puissent poser des questions aux autochtones, récupérer des power-ups, explorer l'environnement et s'y perdre. Ces mondes sont là pour que les joueurs s'immergent plus profondément dans





» [Dreamcast] Les boucles et virages qui ont fait le succès des premiers volets sont au rendez-vous – et la 3D ne les rend que plus excitants encore.

» [Dreamcast] Si Big n'est apparu que très rarement dans la série, il n'en est pas moins devenu culte.



l'univers de jeu."

Les objets de power-up qu'évoque Iizuka sont également un nouveau concept dans la série, et permettent aux personnages d'acquérir de nouvelles options d'attaque et de mouvement au fil de leur progression dans l'aventure. "On voulait que certains lieux ne soient accessibles qu'après avoir acquis de nouveaux pouvoirs, dans l'esprit des *action-RPG*", nous dit Iizuka. "J'imagine que j'ai été plus ou moins influencé par des jeux comme les *Legend Of Zelda*, que j'adore."

Les personnages venus des précédents titres en 2D n'ont pas été évidents à représenter en 3D, mais l'équipe artistique de la Sonic Team, sachant qu'il fallait moderniser le look du célèbre hérisson, a pu redonner un coup de jeune à tout le casting. "*Space Invaders* et *Pac-Man* redevenaient populaires, aussi bien comme jeux rétro que comme personnages, et on les croisait partout, dans la musique, dans la mode, etc.", se souvient Hoshino. "On en était jaloux, et on voulait que Sonic devienne lui aussi populaire dans la sous-culture, ou du moins, qu'il s'affiche sur quelques T-shirts cool ! Les autres artistes

» [Dreamcast] Knuckles peut creuser dans le sol pour déterrer des trésors, comme ici, un seul et unique anneau. Peut mieux faire.





» [Dreamcast] Depuis l'apogée d'un saut au trampoline ou depuis un ressort, on peut avoir une bonne vue du paysage.

"ON PEUT FACILEMENT BIDOUILLER LES POSES DES PERSONNAGES EN 2D"

Kazuyuki Hoshino

et moi-même étions tous du même avis, et donc on a cherché ensemble à imaginer un nouveau style graphique pour Sonic. Il en est ressorti des personnages avec des membres plus allongés, et des styles plus tordus, plus en accord avec l'époque. C'était vraiment dans l'air du temps, très en phase avec la musique club."

D'autres changements sont aussi à souligner, comme la décision de la Sonic Team d'harmoniser les noms des personnages dans le monde entier. "Au Japon, le Docteur Robotnik s'est toujours appelé 'Dr. Eggman', et on a voulu uniformiser les noms dans *Sonic Adventure*. Pareil pour Miles 'Tails' Prower, plus communément appelé 'Miles' au Japon : on a écarté le nom japonais standard au profit de 'Tails'."

Si les nouveaux looks sont illustrés en premier lieu en 2D, leur style a aidé à modéliser les personnages en 3D. "Le nouveau Sonic avait des membres plus longs, mais le plus difficile, ça a été de faire en sorte que tout rende bien sous tous les angles", explique Hoshino. "C'est un problème courant, quand on adapte des dessins à plat en 3D : on peut facilement bidouiller les poses en 2D, pour qu'elles aient l'air plus cool, mais c'est parfois très difficile, voire impossible, à reproduire sur un modèle en vraie 3D, par exemple, quand Sonic croise les bras. Ça a été très compliqué !" ▶





» [Dreamcast] Tout le monde n'est pas fan du jeu de pêche, d'autant qu'il peut s'avérer assez compliqué…

"J'ÉTAIS SI NERVEUX QUE J'AVAIS L'IMPRESSION QUE MON CŒUR ALLAIT SORTIR DE MA POITRINE!"

Takashi Iizuka

▶ La conception du méchant du jeu n'a pas non plus été aisée. L'équipe artistique voulait créer quelque chose qui ne pouvait être réalisé que sur Dreamcast, et a donc imaginé une créature du nom de Chaos, qui apparaît régulièrement dans le jeu, comme boss.

"Ce qui m'emballait le plus, c'était qu'on puisse intégrer des éléments translucides en jeu", nous dit Hoshino. "Sur les précédentes générations de machines, il n'était pas facile de faire quelque chose de joli. Par exemple, tous les effets de transparence dans *Burning Rangers* nous ont pris un temps fou! L'apparence de l'eau est un des grands points de repère pour juger de la qualité des graphismes dans les jeux vidéo. Sur toutes les générations hardware, on a travaillé sur les techniques pour représenter l'eau, tout en décortiquant ce que faisait la concurrence en la matière. On pensait que Chaos, qui est une représentation à la fois forte et fluide de l'eau, serait le parfait symbole pour le jeu et la toute nouvelle console Dreamcast."



Du côté de l'audio, *Sonic Adventure* est le premier volet de la série à avoir droit à des doublages. Pour la musique, le compositeur Jun Senoue décide de moderniser certains sons des *Sonic* classiques. On retrouve aussi les jingles qu'il avait composés pour *Sonic 3* et quelques morceaux de la version Mega Drive de *Sonic 3D*. Le thème principal du jeu, *Open Your Heart*, est chanté par Johnny Gioeli du groupe *Hardline*. Senoue et lui continuent aujourd'hui encore à jouer ensemble, au sein du groupe *Crush 40*.

Sonic Adventure sort au Japon le 23 décembre 1998, le même mois que la console. Mais ce n'est pas tout à fait le jeu que souhaitait la Sonic Team : "*Sonic Adventure* était un titre de lancement de la Dreamcast au Japon, donc on a manqué de temps", regrette Iizuka. "On n'a pas pu corriger et affiner le jeu comme on l'aurait voulu : il fallait le sortir à temps pour le lancement."

La Sonic Team a tout de même pu améliorer le jeu après son lancement – une opportunité encore rare à l'époque : "On avait du temps devant nous pour faire la version internationale du jeu, avant la sortie de la Dreamcast en Occident, et on voulait faire les choses au mieux. On ne voulait pas se contenter d'une simple localisation, et on a inclus toutes sortes d'améliorations et de corrections absentes de la version japonaise du jeu."

C'est donc cette version mieux finie qui accompagne le lancement de la Dreamcast aux États-Unis en septembre 1999, et en Europe un mois plus tard.

Un projet d'une telle ampleur a forcément une forte valeur sentimentale, pour ses créateurs, et tant Hoshino qu'Iizuka gardent de bons souvenirs du développement de *Sonic Adventure*. "Notre voyage en Amérique du Sud m'a



» [Dreamcast] Les derniers niveaux sont bien relevés, comme ici, avec ce serpent de roche et des interrupteurs qui font monter le niveau de l'eau.



DU MÊME DEV'

NIGHTS INTO DREAMS
SUPPORT : SATURN
ANNÉE : 1996

BURNING RANGERS (CI-DESSUS)
SUPPORT : SATURN
ANNÉE : 1998

PHANTASY STAR ONLINE
SUPPORT : DREAMCAST
ANNÉE : 2000



» [Dreamcast] Casinopolis est un niveau non-linéaire rafraîchissant, où l'on doit gagner 400 anneaux en jouant au flipper.

profondément marqué", nous dit Hoshino. "En plus de nous aider à rassembler des éléments précieux pour le jeu, ça m'a permis de découvrir d'autres pays, d'autres cultures. J'ai beaucoup appris pendant ce voyage, et ça m'a permis de mieux comprendre la société dans laquelle j'ai grandi. Ça a clairement enrichi ma vie personnelle et professionnelle."

L'annonce du jeu au Forum International de Tokyo est un des moments forts d'Iizuka : "La salle faisait 5000 places, et j'y étais déjà monté sur scène trois fois, avant, mais c'était la première fois que je me retrouvais face aux joueurs, et j'étais si nerveux que j'avais l'impression que mon cœur allait sortir de ma poitrine ! J'ai joué sur scène en direct, sur *Speed Highway*. Je me suis vraiment bien débrouillé sur le premier stage. Je n'ai pas fait d'erreur, j'ai réussi à me calmer, mais un type m'a dit que je jouais trop bien, et que les gens allaient croire qu'on passait une vidéo préenregistrée. Il m'a conseillé de faire des erreurs, ensuite."

20 ans plus tard, quel regard les auteurs du jeu portent-ils sur leur création ?

"Je crois que le jeu a plu grâce à chacun de ses personnages et leur histoire", nous dit Hoshino. "D'ailleurs, cette histoire continue encore aujourd'hui, elle s'étend au lieu de toucher à sa fin. Et puis, je suis sûr que les fans attendent qu'une autre suite sorte un jour."

"C'était le premier jeu d'action en 3D ultrarapide, avec un vrai scénario mêlant plusieurs histoires et plusieurs styles de gameplay", répond pour sa part Iizuka. "Encore aujourd'hui, *Sonic Adventure* est un jeu à part. Déjà à l'époque, ce n'était pas qu'un jeu comme tant d'autres : c'était le héraut de la Dreamcast, le jeu qui devait donner envie d'acheter la console. Mais avec le recul, j'ai vu pas mal de choses mal dégrossies – après tout, c'était notre tout premier jeu en 3D. Ça me donne parfois envie de tout refaire !"

Un *Sonic Adventure* avec les technologies actuelles ? Gageons que ça en intéresserait plus d'un ! ✱



» [Dreamcast] Il y a bien sûr des Boss à affronter dans *Sonic Adventure* – dont Chaos (actuellement gelé), plus d'une fois...



VIENS TÉLÉCHARGER BONHEUR

■ *Sonic Adventure* tire parti du modem de la Dreamcast pour accueillir du contenu supplémentaire, que voici :

FESTIVITÉS

■ Des évènements sont organisés pour des occasions particulières, tout d'abord pour fêter Noël (et le lancement du jeu) en 1998, avec des sapins et de la musique sur *Station Square*. Ont suivi une célébration du Nouvel An 1999, puis celle du lancement international de la Dreamcast. *Twinkle Park* a eu droit à un habillage Halloween en 1999. Enfin, le passage à l'an 2000 est le dernier évènement célébré dans le jeu.





COMPÉTITIONS

■ Ces évènements thématiques permettaient aux meilleurs joueurs de gagner des prix. Au Japon, Sega et Famitsu ont organisé des chasses au trésor dans *Station Square* et *Mystic Ruins*. Aux États-Unis, trois courses contre la montre ont été mises en place sur *Speed Highway*, *Red Mountain* et *Sand Hill*, organisées par la société de télécom AT&T et le magazine Dreamcast officiel. En Europe, les joueurs ont pu partir en chasse de chaussures Reebok dans *Emerald Coast*.

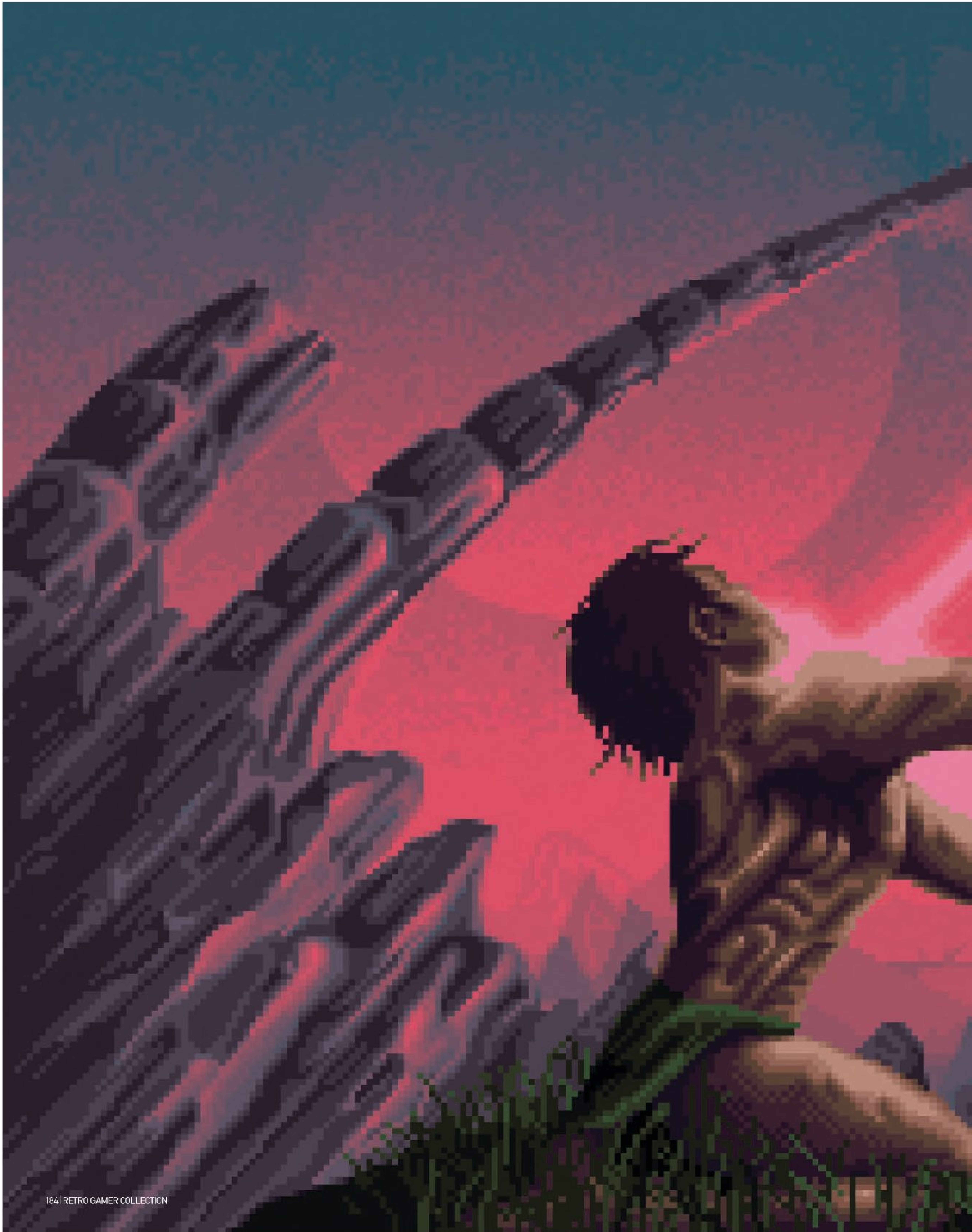
LE GRAND PRIX SAMBA

■ Pour fêter la sortie de *Samba De Amigo* sur Dreamcast, Sega a donné accès à cette course supplémentaire pour *Twinkle Circuit* en téléchargement. En réalité, il s'agit d'une des six courses *Twinkle Circuit* présentes sur le disque de jeu, mais normalement inaccessibles – les 5 autres sont totalement inutilisées. Sorti le 27 avril 2000, il s'agit du dernier DLC pour *Sonic Adventure*.



MAIS AUSSI...

■ Après avoir ramassé un certain nombre d'emblèmes en jeu, les joueurs pouvaient télécharger des Chaos rares, de nouveaux habillages, ou remplacer des voix – mais la plupart de ces fichiers n'étaient disponibles qu'au Japon.



Shadow Of The Beast II

LA DÉLECTABLE MUSIQUE DE LA MORT

 RÉTROVIRUS

» AMIGA » 1990 » REFLECTIONS INTERACTIVE

***Shadow Of The Beast* est de ces jeux qui vous mettent une claque,** qui vous montrent à quel point les jeux vidéo peuvent vous en mettre plein les yeux. Qu'on les considère comme une forme d'art ou non, il est indéniable que l'arrivée des supports 16-bits a permis aux jeux vidéo de se parer de visuels ô combien plus flamboyants que les graphismes un peu abstraits des premiers jours.

La suite de *Shadow Of The Beast* fait également fort, du moins en termes d'esthétique (bien que sa palette de couleurs manque un peu de lumière) et de sons, même si aujourd'hui, avec le recul, on peut être plus critique envers son intérêt ludique, un peu sacrifié sur l'autel de l'esbroufe audiovisuelle. Pourtant, le jeu réussit à nous happer dès le départ avec une formidable cinématique d'introduction qui donne admirablement le ton. Mais le plus entêtant, ça reste ce riff de guitare qui accompagne le redouté écran de *game over*, et cette image déchirante de son avatar à genoux, mains tendues, implorant, vaincu. De tels moments de grâce pardonnent tout. Et pour que cela nous touche tant, c'est que ça doit bien être de l'art, non ? *

ALORS COMME ÇA, TU AIMES...



LES JEUX CASTLEVANIA

La saga de Konami s'étend sur trois décennies, ponctuées de titres emblématiques et d'éditions limitées convoitées. Penchons-nous sur les jeux *Castlevania* privilégiés par la plupart des collectionneurs...



DU BONHEUR PLEIN LES OREILLES

CASTLEVANIA : SYMPHONY OF THE NIGHT

COMPTEZ BIEN 35 € ou plus (version JAP)



DÉVELOPPEUR :	KONAMI
SORTIE :	1997

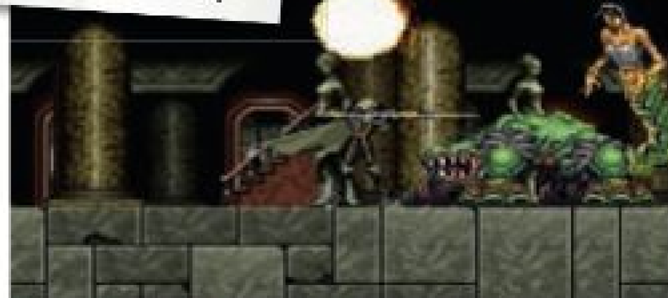
■ Le fait que *Symphony Of The Night* soit le meilleur des *Castlevania* fait quasiment l'unanimité, et ne comptez pas sur nous pour vous affirmer le contraire. Le reboot de Koji Igarashi a été un tel succès qu'il a tout simplement défini les fondations des volets suivants et de maints jeux du même genre qui seront estampillés 'Metroidvanias'. S'il ne s'agit pas du plus rare des *Castlevania*, c'est un de ceux dont les prix varient le plus. Sous nos latitudes, la version PlayStation PAL est la plus recherchée : on a croisé des versions *mint* à plus de 400 €, mais la côte moyenne actuelle tourne plutôt autour des 200 € et quelques. Si vous en trouvez sous ce prix, vérifiez qu'il y a tout : le jeu, le manuel et le CD bonus, avec cette magnifique bande-son ensorcelante. Si la musique ne vous importe pas plus que ça, peut-être préférerez-vous vous diriger vers la version NTSC américaine, qui tourne à la bonne vitesse et coûte généralement entre 70 et 100 €. Les fans de Saturn se pencheront plutôt sur l'exclu japonaise, dotée de nouvelles zones de jeu, mais entachée par différents soucis techniques, vendue en moyenne entre 80 et 160 €.

COMPTEZ BIEN 70 € ou plus (version US)



» [PlayStation] Tous ceux qui ont joué aux premiers *Castlevania* ont déjà croisé ces deux larrons...

COMPTEZ BIEN 200 € ou plus (version EUR)



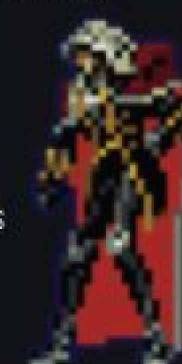
» [PlayStation] Gare à celui-ci, dont les deux extrémités sont très dangereuses.

LE TRANSFORMISTE

Les différentes formes revêtues par Alucard, le héros de *Symphony Of The Night*

Humanoïde

On passe la plupart de son temps sous cette forme. Alucard a accès à un large arsenal et à un super équipement, mais la Mort lui confisque tout dès qu'il franchit le seuil du château de Dracula.



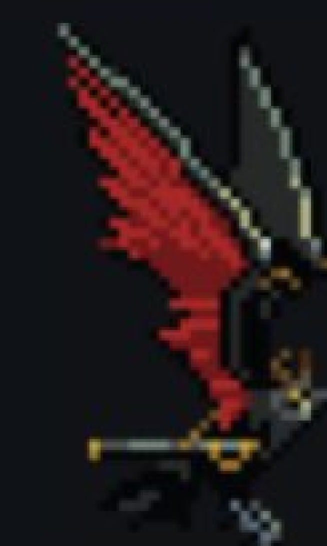
Loup

Même s'il peut mordre et charger, Alucard est relativement faible sous cette forme qui permet de parcourir rapidement de longues distances.



Chauve-souris

Une forme bien pratique puisqu'elle permet à Alucard de voler et d'étendre largement sa zone d'exploration. En prime, il bénéficie d'un sonar et de boules de feu.



Brume

Sous cette forme, Alucard peut traverser des grilles, éviter les ennemis et même les empoisonner. Mais ça ne doit quand même pas être agréable de se faire respirer par un monstre...



C'EST MEILLEUR LA TROISIÈME FOIS

CASTLEVANIA III : DRACULA'S CURSE

DÉVELOPPEUR :	KONAMI
SORTIE :	1989

COMPTEZ BIEN 175 € ou plus (version EUR)

■ Il y a trois *Castlevania* sur NES, et sans surprise, le meilleur des trois est aussi le plus cher. La version japonaise (la plus facile des trois, soit dit en passant) est la plus convoitée, avec sa bande-son améliorée. On peut trouver des cartouches *loose* autour des 40 € et des versions complètes pour un peu plus de 90 €. Comptez aussi 40 € pour une cartouche PAL. Les versions boîte oscillent entre 175 et 250 €. Si votre console est compatible, on vous suggère de vous pencher sur la version NTSC US, bien optimisée et illustrée par un artwork plus classe.



» [NES] *Dracula's Curse* est graphiquement bien au-dessus des deux précédents volets.



» [NES] Le premier boss n'est déjà pas facile à vaincre, donc ne pêchez pas par abus de confiance.

UN PEU DE FRAÎCHEUR DANS LA POPOCHE

CASTLEVANIA : ORDER OF ECCLESIA

DÉVELOPPEUR :	KONAMI
SORTIE :	2008



■ On aime beaucoup *Order Of Ecclesia* parce qu'il innove avec succès sur la formule *Metroidvania*. Shanoa est une héroïne intéressante, grâce notamment à ses glyphes qui peuvent améliorer ses talents de combattante. Le jeu ayant été tiré en quantités limitées, c'est le plus onéreux des *Castlevania* DS : on peut trouver des cartouches *loose* autour des 30 € (à comparer, par exemple, avec les 40 € des versions complètes de *Dawn Of Sorrow* et de *Portrait Of Ruin*), mais il faut s'attendre à payer au moins 70 € pour une version européenne complète. La version US est moins chère, mais la japonaise tourne autour des 100 €.



» [DS] Shanoa affronte des tas d'ennemis lugubres tout au long de sa première aventure.



» [DS] Les glyphes sont un vrai plus et améliorent sensiblement les attaques de Shanoa.

PAS DE CONSOLE NINTENDO? PAS DE SOUCI…

CASTLEVANIA: THE NEXT GENERATION

COMPTEZ BIEN 500 € ou plus (version EUR)

DÉVELOPPEUR :	KONAMI
SORTIE :	1994

■ Commençons par la mauvaise nouvelle : la présence de *Castlevania : The Next Generation* sur la Mega Drive Mini n'a pas le moins du monde fait baisser le prix de la cartouche. Avec ses deux personnages jouables, le seul et unique *Castlevania* sur Mega Drive est un petit bijou plein de combats de boss inventifs (le duel final contre Dracula éclipse à l'aise celui de *Super Castlevania IV*) et d'effets visuels spectaculaires, et s'avère en prime doté d'une bande-son étonnamment bonne. Hélas, ça coûte bonbon. La version PAL oscille entre 35 € pour une cartouche *loose* et entre 80 et 175 € pour une version boîte complète. La version US, baptisée *Castlevania : Bloodlines*, vaut un peu plus de 100 € en boîte. Ceux qui visent l'édition japonaise (cherchez "*Vampire Killer*") peuvent s'attendre à sortir leurs mouchoirs… et entre 500 et 800 €.



» [Mega Drive] L'important, pour Eric, c'est le planté de bâton.



» [Mega Drive] Dans tout *Castlevania* qui se respecte, il y a une tour inquiétante à gravir.

FRÈRES D'ARMES

Les deux héros de la nouvelle génération

JOHN MORRIS

Malgré son nom, John Morris est en fait un descendant de la lignée des Belmont. C'est un chasseur de vampires "vieille école", fan du bon vieux fouet. Son arme de prédilection lui permet aussi de s'accrocher aux plafonds, et donc d'emprunter des chemins différents de ceux d'Eric dans certains niveaux de jeu.

COMPTEZ BIEN 80 € ou plus (version EUR)

ERIC LECARDE

Cet explorateur intrépide connaît John depuis l'enfance et n'a pas hésité un instant avant de le suivre dans sa mission horriblement dangereuse. La lance Alcarde, de portée respectable, est son arme fétiche. S'il ne peut pas se balancer aux plafonds comme John, il bénéficie d'une attaque "saut à la perche" bien utile pour s'écarter du danger.

COMPTEZ BIEN 100 € ou plus (version US)

CONSEILS DE COLLECTIONNEURS

Cartouches pirates à gogo
Les prix élevés des jeux *Castlevania* attirent hélas les pirates. Méfiance, donc : si le prix semble trop beau pour être vrai, il y a de fortes chances que ça ne le soit pas.

Plusieurs noms
Si vous vous intéressez aux versions japonaises, pensez à effectuer vos recherches avec les titres *Akumajou Dracula* et *Vampire Killer*.

Sortez d'eBay
On peut trouver des jeux rares sur des groupes Facebook ou des forums publics. Pour les titres japonais les plus rares, ne négligez pas non plus Yahoo Auctions Japon.

Prix et compromis
Les versions *loose* permettent d'économiser pas mal, mais il faut redoubler de vigilance vis-à-vis des contrefaçons.

LE MODE 7 MACABRE

SUPER CASTLEVANIA IV

COMPTEZ BIEN 100 € ou plus (Version EUR)

DÉVELOPPEUR : KONAMI
SORTIE : 1991

COMPTEZ BIEN 60 € ou plus (version US)

Beaucoup considèrent ce classique de la SNES comme le meilleur des *Castlevania* traditionnels. S'il s'agit en effet d'un reboot du premier jeu, le résultat tire fort bien parti des capacités de la SNES, en particulier d'un Mode 7 exceptionnellement bien exploité. Les boss sont variés, la bande-son sensationnelle – la meilleure de la série, pour pas mal de fans. Sans barrière de langue, la version japonaise de *Super Castlevania IV* est particulièrement séduisante, avec sa magnifique illustration de jaquette. On peut trouver des cartouches à 10 € et des versions boîte entre 35 et 70 €. Le prix des cartouches PAL oscille entre 35 et 60 €, et celui des versions boîte autour d'une moyenne de 100 €. Si la laideur de la cartouche NTSC américaine ne vous rebute pas, comptez entre 25 € pour une cartouche *loose* et 60 € pour une version complète.



» [SNES] La carte est remarquable et montre bien tout le chemin parcouru…



» [SNES] Le Mode 7 très réussi illustre bien les grandes ambitions du jeu.

MAIS POURQUOI CES BOSS SONT-ILS SI BONS?

Les *Castlevania* ont toujours mis en scène des boss mémorables, mais ceux de *Super Castlevania IV* font tout particulièrement forte impression. Simon Belmont affronte maints ennemis exotiques sur le chemin du château de Dracula, du crâne-squelette cauchemardesque à la langue dégoûtante au golem de pierre en mode 7 dont la taille se réduit sous vos coups de fouet. Et on ne vous parle même pas du Sombre Seigneur qui vous attend à la fin du jeu…



COMPTEZ BIEN 40 € ou plus (version JAP)

L'HORREUR GOTHIQUE SE PAYE UN BEAU CASTING

CASTLEVANIA : LORDS OF SHADOW



DÉVELOPPEUR : MERCURYSTEAM/KOJIMA PRODUCTIONS
SORTIE : 2010

Il y a plein de bonnes choses, dans ce reboot moderne bourré de clins d'œil à l'histoire de la saga, servi par des doublages de qualité, notamment de Robert Carlyle et de Patrick Stewart, et réservant de grands duels contre des boss très réussis. Le tout est ficelé avec un système de combat solide et une Croix de Combat à améliorer, dotée de tout un tas d'attaques. Les jeux PS3 et Xbox 360 n'étant pas spécialement courus actuellement, on peut récupérer *Lords Of Shadow* pour pas cher – à partir de 4 € pour la version Xbox 360 et un peu plus sur PS3 et PC. L'édition limitée, avec un masque collector, est évidemment plus chère, mais on peut la trouver autour des 30 € sur PS3 et 50 € sur Xbox 360.

COMPTEZ BIEN 4 € ou plus (Xbox360, EUR)



COMPTEZ BIEN 6 € ou plus (PS3, EUR)

COMPTEZ BIEN 6 € ou plus (PC, EUR)

» [PC] On vous recommande tout particulièrement la version PC, remarquablement optimisée.

LA FIN DE LA MALÉDICTION DE LA 3D?

CASTLEVANIA : CURSE OF DARKNESS

COMPTEZ BIEN 10 € ou plus (Xbox, US)

DÉVELOPPEUR : KONAMI
SORTIE : 2005

Curse Of Darkness est un *Castlevania* en 3D plutôt décent, qui se distingue des premiers volets 3D grâce à son héros, Hector. Ce dernier a accès à un large arsenal d'armes variées et peut bénéficier de l'aide des Démons Innocents qui peuvent évoluer et s'améliorer. Du côté du portefeuille, les prix varient suivant les supports. La version PS2 est plus courante que l'édition Xbox, avec des prix autour des 35 € pour la version européenne et un peu moins pour les versions US et Jap (vers les 25 €). Du côté de la Xbox, autant la version américaine répandue est très accessible, entre 10 et 20 €, autant la version PAL, plus rare car produite en quantités plus modestes, varie de 55 à 90 €. Le jeu n'est pas sorti sur Xbox au Japon.

COMPTEZ BIEN 50 € ou plus (Xbox, EUR)

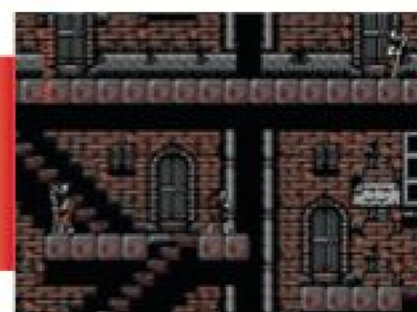


» [Xbox] Les combats de boss sont un peu bancals, mais c'est bien mieux que les volets 3D de la N64!

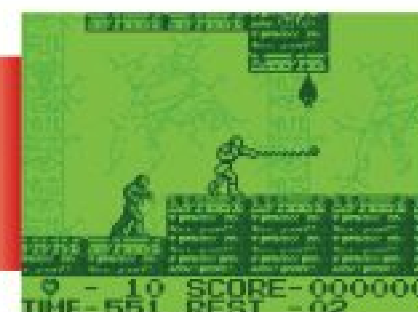
Y'A ÇA AUSSI



CASTLEVANIA
DÉVELOPPEUR : KONAMI
SORTIE : 1986
COMPTEZ BIEN AU MOINS : **70 €** (US) **105 €** (JAP) **100 €** (EUR)



CASTLEVANIA II : SIMON'S QUEST
DÉVELOPPEUR : KONAMI
SORTIE : 1987
COMPTEZ BIEN AU MOINS : **60 €** (US) **120 €** (JAP) **40 €** (EUR)



CASTLEVANIA II : BELMONT'S REVENGE
DÉVELOPPEUR : KONAMI
SORTIE : 1991
COMPTEZ BIEN AU MOINS : **105 €** (US) **50 €** (JAP) **170 €** (EUR)



CASTLEVANIA LEGENDS
DÉVELOPPEUR : KONAMI
SORTIE : 1997
COMPTEZ BIEN AU MOINS : **185 €** (US) **120 €** (JAP) **300 €** (EUR)



CASTLEVANIA : CIRCLE OF THE MOON
DÉVELOPPEUR : KONAMI
SORTIE : 2001
COMPTEZ BIEN AU MOINS : **35 €** (US) **70 €** (JAP) **20 €** (EUR)

ON RECOMMENCE DEPUIS LE DÉBUT

CASTLEVANIA : LEGACY OF DARKNESS

COMPTEZ BIEN 150 € ou plus (version US)

DÉVELOPPEUR : KONAMI
SORTIE : 1999

COMPTEZ BIEN 90 € ou plus (version EUR)

■ Si vous cherchez un *Castlevania* N64 pas trop cher, penchez-vous sur ce premier volet de 1999, mais si vous avez un peu plus de moyens, on vous conseille de plutôt vous tourner vers *Legacy*, histoire d'en avoir plus pour votre argent. Le jeu est non seulement une préquelle au premier volet N64 qui se concentre sur deux nouveaux venus, Cornell et Henry, mais on peut également y rejouer les aventures de Carrie et Reinhardt. Le jeu a été agréablement réaménagé, avec, entre autres, des graphismes améliorés et des niveaux réarrangés. Cette version corrige aussi pas mal de défauts de l'original. La version japonaise a quelques soucis de traduction, mais c'est la moins chère, autour des 50 € en boîte. Comptez aux alentours de 35 € pour une cartouche PAL seule et pas loin de 100 € pour une boîte complète. La version américaine est encore plus chère, les versions complètes se négociant entre 150 et 300 €.



COMPTEZ BIEN 50 € ou plus (version JAP)

» [N64] Cornell n'est hélas pas le meilleur des combattants...

UN JEU DOTÉ D'ÂME

CASTLEVANIA : ARIA OF SORROW

COMPTEZ BIEN 70 € ou plus (version EUR)

DÉVELOPPEUR : KONAMI
SORTIE : 2003

COMPTEZ BIEN 45 € ou plus (version US)

■ Tous les Castlevania GBA valent le coup, mais le dernier de la série reste notre préféré. Le jeu rappelle *Symphony Of The Night*, avec son système de *level-up* et sa mécanique de jeu où le héros Soma absorbe l'âme de ses ennemis pour renforcer ses propres pouvoirs. Aujourd'hui, ce classique de la GBA est assez coûteux, avec une cartouche européenne autour des 40 €. La version boîte se vend quant à elle entre 70 et 165 €. Si la version japonaise s'est mal vendue, elle reste assez facile à trouver, autour des 80 €. Le prix est à peu près le même pour les versions américaines. Vous pouvez également opter pour un double pack européen comprenant aussi *Harmony Of Dissonance*, pour un prix allant de 45 à 110 €.



COMPTEZ BIEN 75 € ou plus (version JAP)

» [GBA] Soma a accès à un très large éventail de capacités.

LA RONDE QUI ENIVRE

CASTLEVANIA : RONDO OF BLOOD

COMPTEZ BIEN 175 € ou plus (version JAP)

DÉVELOPPEUR : KONAMI
SORTIE : 1993

■ Bien qu'on le trouve aussi sur PS4 dans la compilation *Castlevania Requiem*, le jeu d'origine n'en reste pas moins très cher. Si vous avez une PC Engine avec l'extension CD-ROM, et malgré son prix, c'est un jeu des plus séduisants, avec ses niveaux à embranchements, ses cinématiques stylisées très "*anime*" et sa bande-son vraiment superbe. Avec un peu de chance, vous pouvez le trouver autour des 85 €, mais le prix moyen avoisine plutôt les 175 €. Si vous trouvez moins cher sur Ebay et compagnie, il s'agit très certainement d'une reproduction de PCEworks. Si vous crevez d'envie d'y jouer, mais n'avez pas de PC Engine, il vous reste la version PS4 (uniquement en téléchargement, hélas) pour une vingtaine d'euros ou la version SNES tronquée horriblement surévaluée : comptez entre 350 et 600 € pour une version PAL ou autour des 100 € pour une version japonaise.



» [PC Engine CD] Ce golem de pierre n'est qu'un des nombreux boss qui vous attendent.

OU ALORS...

Envisagez une autre version de *Rondo*

Si vous avez toujours voulu jouer à *Rondo Of Blood* en mode nomade, on vous conseille *Castlevania : The Dracula X chronicles*. Cette exclusivité PSP est un remake 2.5D de *Rondo Of Blood*, mais inclut également la version originale et *Symphony Of The Night*. On trouve la version américaine pour environ 25 ou 30 € et l'édition européenne autour des 35 €. La version japonaise est un peu plus chère, généralement à plus de 45 €.



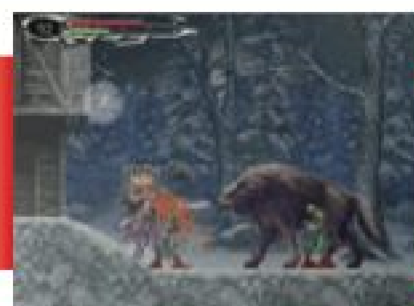
CASTLEVANIA CHRONICLES

DÉVELOPPEUR : KONAMI
SORTIE : 2001
COMPTEZ BIEN AU MOINS : **100 €** (US) **30 €** (JAP) **60 €** (EUR)



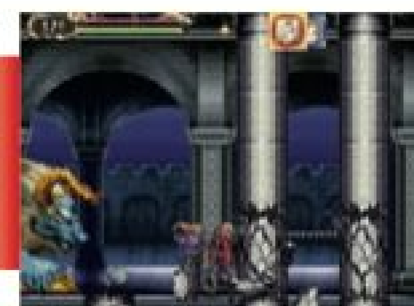
CASTLEVANIA : HARMONY OF DISSONANCE

DÉVELOPPEUR : KONAMI
SORTIE : 2002
COMPTEZ BIEN AU MOINS : **60 €** (US) **80 €** (JAP) **45 €** (EUR)



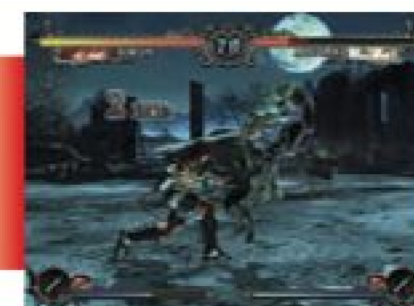
CASTLEVANIA : DAWN OF SORROW

DÉVELOPPEUR : KONAMI
SORTIE : 2005
COMPTEZ BIEN AU MOINS : **20 €** (US) **25 €** (JAP) **30 €** (EUR)



CASTLEVANIA : PORTRAIT OF RUIN

DÉVELOPPEUR : KONAMI
SORTIE : 2006
COMPTEZ BIEN AU MOINS : **15 €** (US) **55 €** (JAP) **40 €** (EUR)



CASTLEVANIA : JUDGEMENT

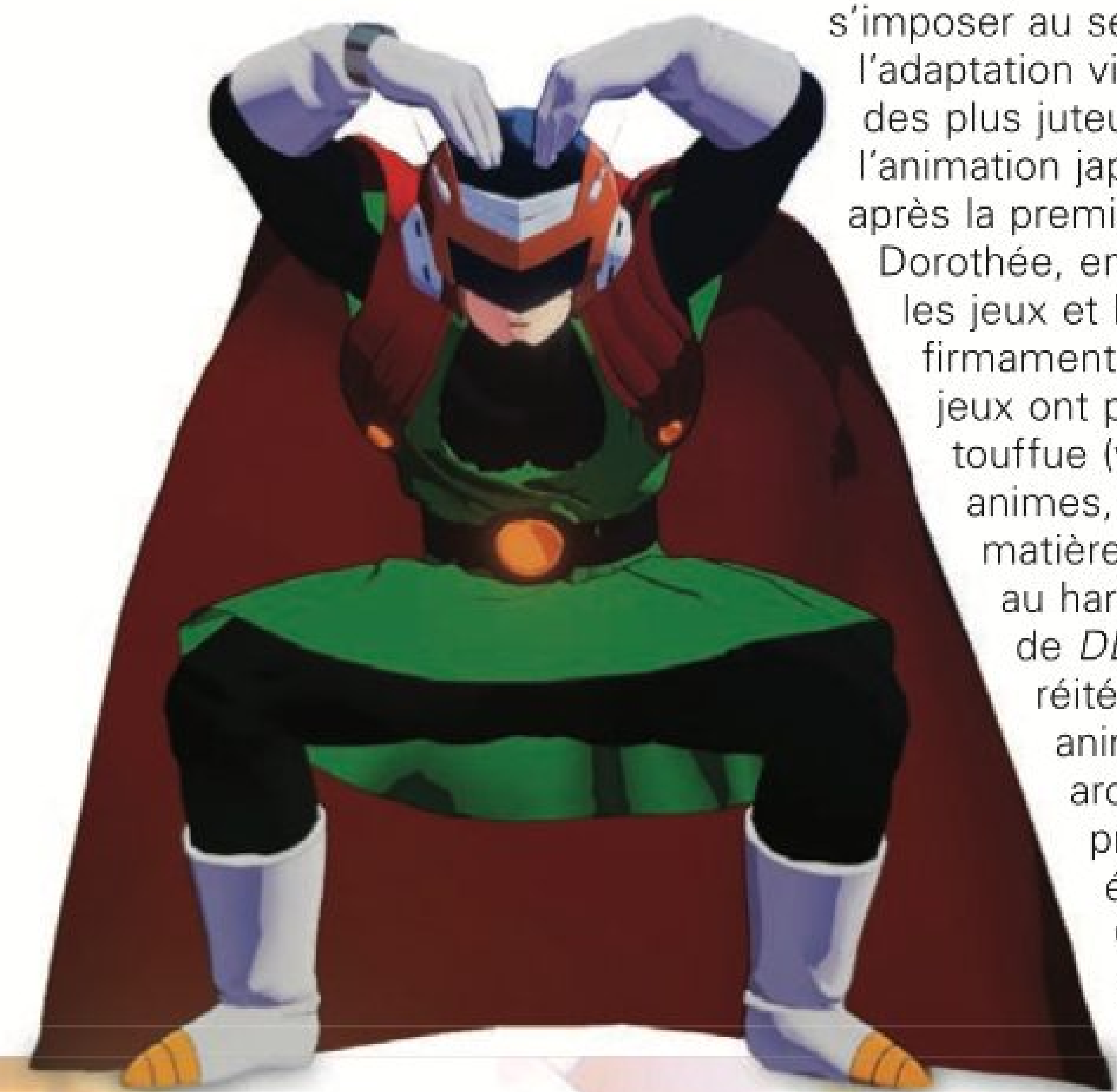
DÉVELOPPEUR : EIGHTING
SORTIE : 2008
COMPTEZ BIEN AU MOINS : **7 €** (US) **8 €** (JAP) **12 €** (EUR)

Dragon Ball Z : Kakarot

FAN-PORNAMEHAMÉHA

INFOS
- » **DISPONIBLE SUR :** PC, PLAYSTATION 4, XBOX ONE
- » **ÉDITEUR :** BANDAI NAMCO GAMES
- » **DÉVELOPPEUR :** CYBERCONNECT2

Ne nous voilons pas la face : les jeux vidéo tirés de films, séries, mangas, dessins animés et compagnie ont toujours été prioritairement des produits marketing, des appâts à fans plus attirés par l'imagerie de l'objet de leur admiration que par sa valeur intrinsèque. Toutes les grosses franchises ont eu leur lot de nanars vidéoludiques mal torchés, mal pensés, juste là pour profiter de la manne.



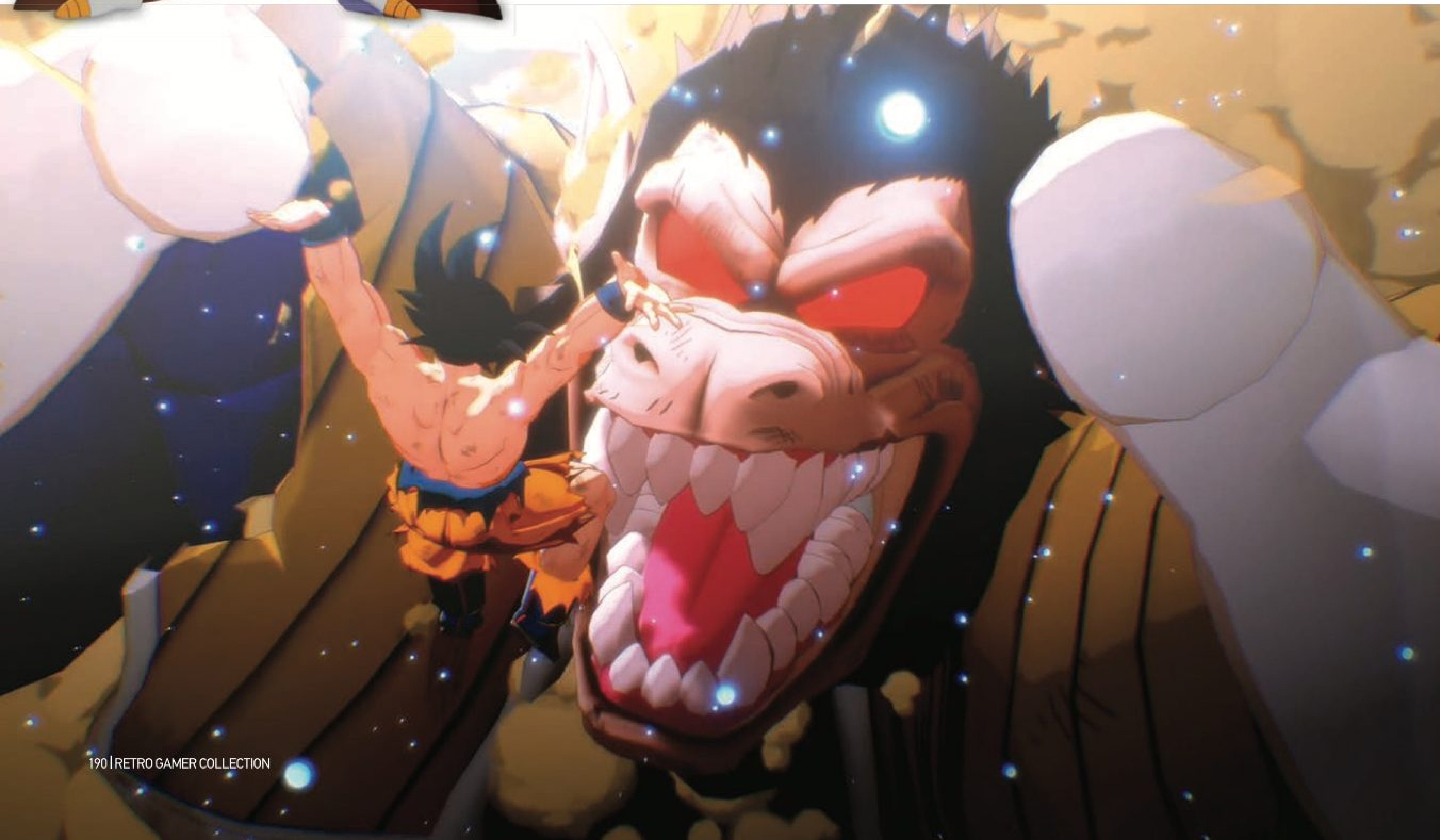
Ce qui n'empêche pas que des pépites ont su s'imposer au sein du petit monde *bankable* de l'adaptation vidéoludique, notamment dans une des plus juteuses licences internationales de l'animation japonaise : *Dragon Ball*. Tant d'années après la première incursion de Son Goku chez Dorothée, en 1988, le manga, les séries animées, les jeux et les goodies *DBZ* brillent encore au firmament de la culture populaire. Et si tous les jeux ont peu ou prou suivi l'histoire ô combien touffue (voire chaotique) des mangas et animes, nul ne rivalise avec *Kakarot*, en la matière. *Kakarot*, c'est la défonce ultime au haricot magique pour tout adorateur de *DBZ*, une dose concentrée de réitération de la narration des dessins animés, un condensé des principaux arcs narratifs, un plein panier de presque tous les personnages, lieux, évènements et objets de la saga. Ce n'est pas que du *fan service* : c'en est plutôt la quintessence.

Mais tout ça ne fait pas un jeu, nous direz-vous, à juste titre. Du jeu, il y en a, plutôt bien réalisé, une fois les bugs de lancement et autres tracasseries – comme des chargements bien longs – corrigés ou acceptés. Visuellement, y'a pas à dire, on s'y croit. Pareil avec les tartines de dialogues, en japonais ou en anglais, qui s'écoutent un peu trop, comme dans les dessins animés. Donc, on s'y croit. Les combats dynamiques, plus spectaculaires et faciles que tactiques et profonds, lassent un peu à la longue, mais on s'y croit aussi. L'aventure dans un monde cloisonné en régions semi-ouvertes ne réserve guère de surprises ou d'originalités, mais on s'y croit itou, bien qu'on aurait aimé une facette RPG plus consistante, avec par exemple des quêtes annexes moins assommantes ou un peu plus de fantaisie dans l'histoire principale, qui rushe les intrigues à leur en faire perdre leur saveur et leur caractère.

Débordant de fan service, il n'offre pas les petits trucs en plus que voudraient les aficionados, comme un gameplay qui offrirait du challenge ou un scénario complémentaire ou alternatif. En termes de jeu, le titre de Cyberconnect2 est très accessible, mais paradoxalement indigeste : il en fait à la fois trop et pas assez. C'est plutôt agréable, manette en main, mais ça ne suffit pas non plus à en faire un jeu vraiment convaincant.

En fait, et c'est bien dommage, *Kakarot* a le cul entre deux chaises. Pas à la Van Damme, hein.

★★★☆☆



Tokyo Mirage Sessions #FE Encore

NON, ON AVAIT PAS PLUS COURT COMME TITRE EN STOCK, DÉSOLÉS

INFOS
- » DISPONIBLE SUR : SWITCH
- » ÉDITEUR : NINTENDO
- » DÉVELOPPEUR : ATLUS

La version originelle de *Tokyo Mirage Sessions #FE*, sortie en anglais sous nos contrées sur une WiiU mal aimée et en pleine déconfiture, n'a pas eu l'attention qu'elle méritait. Si l'on peut être perplexe devant le concept de départ



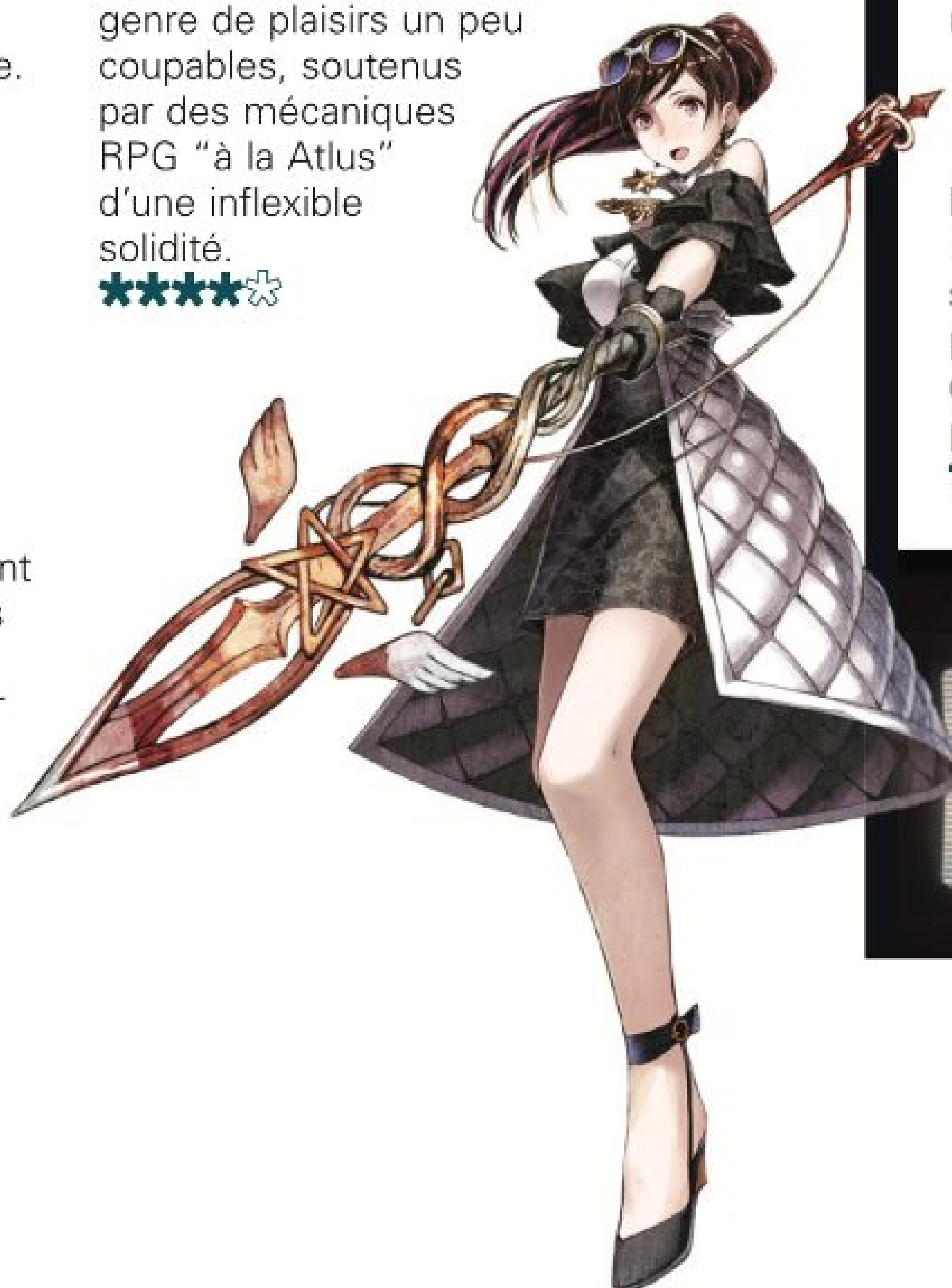
de ce J-RPG mêlant *Shin Megami Tensei* et *Fire Emblem*, deux franchises a priori peu compatibles, le cocktail improbable fonctionne pourtant bien. Le casting de *Fire Emblem* n'est là que pour jouer les pseudo-*Personas* (nommées ici *Performas*) dans un univers onirique où de jeunes Tokyoïtes vont devoir se battre dans les donjons de l'Idolasphère. Ils y gagneront en talent, force et tempérament afin de devenir des *idols* et accessoirement, ils empêcheront les monstres de l'Idolasphère de s'emparer de l'essence *Performa* des habitants de la capitale japonaise.

Dit comme ça, ça l'air très "niche", trop japo-japonais, voire un peu bizarre. Mais Atlus a un immense savoir-faire pour nous faire gober et apprécier des univers et intrigues a priori trop surréalistes et nimportaouakesques, et pour nous amener à nous attacher à leurs personnages et leurs histoires alambiquées. Si l'on reste tout de même un gros cran au-dessous d'un *Persona 4 Golden* ou d'un *Persona 5* en termes de narration, *Tokyo Mirage Sessions #FE Encore* séduit pleinement par son audiovisuel chamarré, à la fois fou et naïf, très symptomatique de tant de J-RPG. Tout cela est porté par un gameplay plutôt conventionnel, mais admirablement huilé, entre un système de combat en tour par tour classique, mais pimenté par des combos (appelés ici session) basés sur les accointances de personnages. Le spectacle est au rendez-vous, avec une difficulté qui réserve de vrais défis pour peu qu'on ne cède pas aux sirènes des modes "faciles". Le bestiaire du coin vient en grande partie des *Shin Megami Tensei*, histoire de confirmer qu'on est bien dans cet univers. En termes d'ajouts, cette version Switch accueille notamment, sans grande originalité, un certain Joker de *Persona 5*, mais aussi un donjon-bonus et une nouvelle chanson, aussi entraînante que celles d'origine, pour peu qu'on soit sensible à la J-Pop. Au-delà de ces détails, le jeu gagne énormément en rythme, grâce aux chargements très raccourcis et à la possibilité d'accélérer les animations de sessions, parfois longuettes et donc pénibles à vitesse normale après quelques heures de jeu.

Les donjons n'ont pas changé depuis la WiiU. S'ils manquent parfois un peu d'originalité, des puzzles intéressants peuvent venir leur rajouter un zeste de saveur.

Tokyo Mirage Sessions #FE Encore est presque un archétype, tant dans ses mécaniques "ultra-J-RPG" que par son univers J-Pop sirupeux et décalé, qui en repoussera forcément certains, hermétiques à cette grandiloquence naïve si symptomatiques de ces jeux du Soleil Levant. Nous, on assume à fond : on est plutôt du côté des adeptes qui revendiquent ce genre de plaisirs un peu coupables, soutenus par des mécaniques RPG "à la Atlus" d'une inflexible solidité.

★★★★☆



Stories Untold

Devolver Digital/No Code
PC, Switch

Il est des jeux qui débordent de défauts, mais qu'on ne peut s'empêcher d'aimer. *Stories Untold*, avec sa direction artistique d'une extrême fadeur, son gameplay simpliste et maintes fois vu et revu et ses 3 ou 4 petites heures de jeu qui réussissent pourtant à être répétitives, coche toutes les cases pour être rébarbatif. Et pourtant, il s'en dégage un charme indéniable. Quatre histoires, qu'on aurait pu croiser dans un épisode de la *Quatrième Dimension*, des *Histoires Fantastiques* et autres séries anthologiques, se succèdent dans une ambiance feutrée et étouffante, entre *escape game*, *point'n'click* et jeu d'aventure texte à *parser* (remplacé, hélas pour l'ambiance *old school*, par un système de choix à cliquer sur Switch). On se laisse happer par les scénarios, aussi attendus soient-ils. On se surprend à sourire devant un bon vieux micro 8-bits, ou suite à une réplique tellement cliché qu'elle en est sublimée, ou au fait qu'il vaut mieux, "comme avant", avoir un bout de papier et un crayon à proximité pour noter tel ou tel indice. Malgré les à-peu-près et les facilités, l'amour évident des concepteurs de *Stories Untold* ne peut qu'attirer la sympathie, tout comme le soin apporté à la dimension sonore force le respect. Ce n'est pas un plaisir coupable, comme peuvent l'être tant de ces jeux moyens auquel on s'est forcément attachés, un jour ou l'autre. Les défauts de *Stories Untold* ne font que mieux souligner encore sa formidable personnalité nostalgique, qui à elle seule, pardonne pratiquement tout le reste.

★★★☆☆



Dreams LA DURE RÉALITÉ, CIMENT DES PLUS GRANDS RÊVES

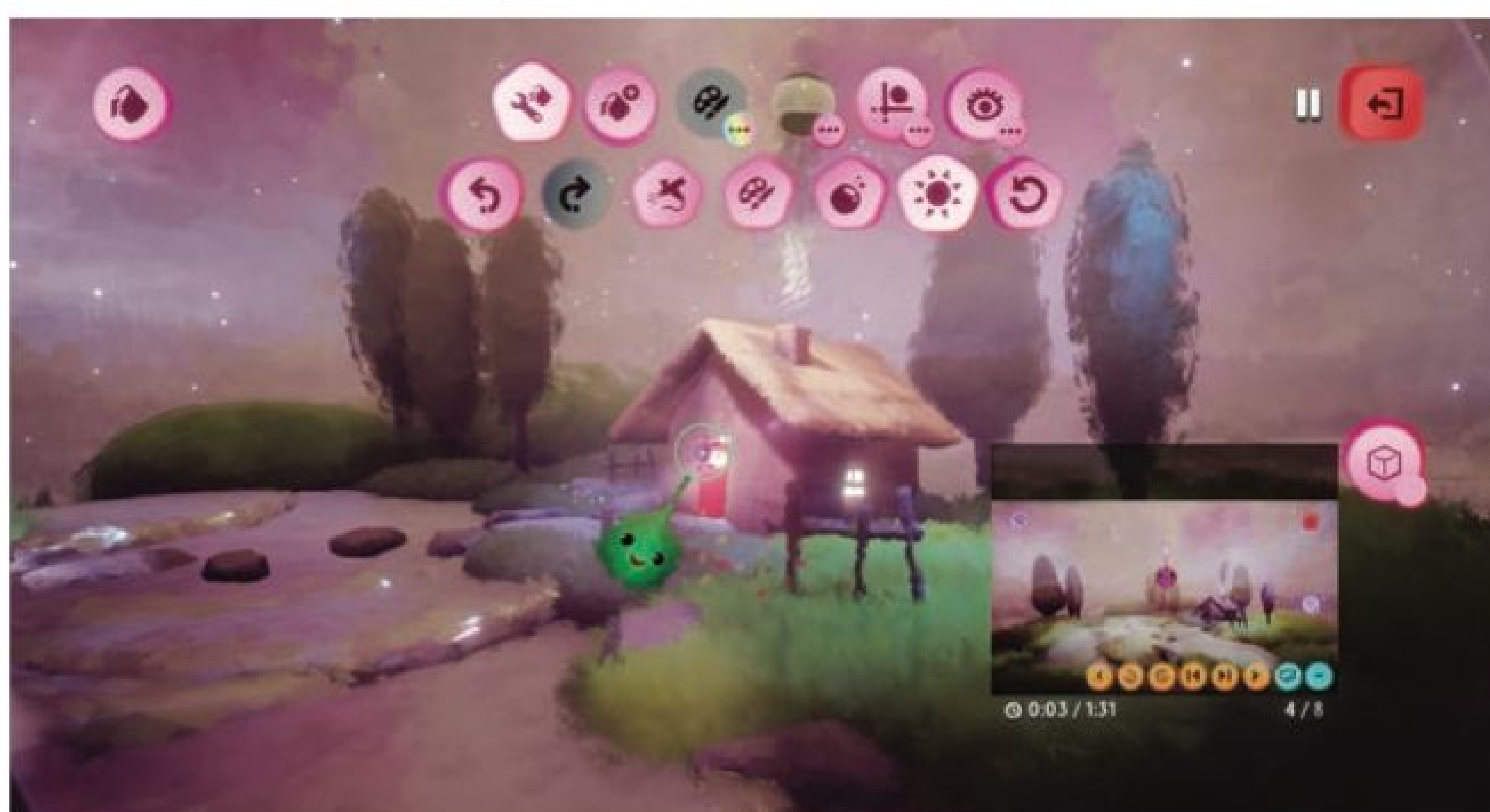
INFOS

» **DISPONIBLE SUR :** PS4

» **ÉDITEUR :** SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT

» **DÉVELOPPEUR :** MEDIA MOLECULE

Media Molecule avait déjà laissé les joueurs s'exprimer avec les très sympathiques outils de conception de niveaux de ses *Little Big Planet*, mais avec *Dreams*, le studio va encore plus loin en offrant sur un plateau un logiciel complet de développement sans programmation, avec un environnement de création "bac à sable" assez complet pour ouvrir la porte à toutes les envies et idées, pour qui prend le temps de s'investir sérieusement. En effet, aussi abordables que soient les outils de modélisation, d'animation, de gameplay, de scripting, de level design, etc., il faut raison garder : on ne va pas créer un vrai jeu complet, original et tout et tout, en deux coups de cuillère à pot.



Malin et accessible dans sa forme, *Dreams* n'en demande pas moins beaucoup d'investissement pour en maîtriser les possibilités et donner forme à de petits plaisirs vidéoludiques personnels ou à partager.

À n'en pas douter, certain acharnés tailleront de belles grosses pépites (il y a d'ailleurs déjà quelques belles choses conçues par la communauté à essayer), mais pour la plupart des utilisateurs, *Dreams* restera une expérience, voire une initiation, à la colossale tâche que peut représenter la fabrication d'un jeu vidéo. L'apprentissage est certes facilité par une introduction ludique et par les utilisateurs qui laissent chacun regarder en coulisse comment ont été conçues leurs créations (jeux 3D ou 2D, plateforme, course, RPG… on peut faire de tout pour tous les goûts), mais il faudra se retrousser très sérieusement les manches et pas mal bosser pour sortir quelque chose qui méritera d'être partagé avec la communauté des utilisateurs.

Bien sûr, *Dreams* ne doit pas pour autant être vu comme un environnement de développement professionnel, mais c'est incontestablement ce qu'il s'est fait de mieux jusqu'ici pour ouvrir les portes de la création de jeu au grand public. L'outil est en outre voué à s'étoffer, avec notamment l'intégration du PSVR, qui devrait embraser l'imagination de tas de créateurs en herbe. Gageons que parmi ceux-ci, certains se feront remarquer et en feront peut-être leur carrière, comme avant eux des moddeurs et autres amateurs d'outils de création "grand public" qui ont précédé *Dreams*. Une très belle initiative, rondement réalisée, qui mérite amplement son nom, car ça va clairement en faire rêver plus d'un. ★★★★☆

Pillars of Eternity 2 : Deadfire

UN BON GOÛT D'INFINITY TOUJOURS AUSSI PRONONCÉ

INFOS

» **DISPONIBLE SUR :** MAC, PC, PS4, SWITCH, XBOX ONE

» **ÉDITEUR :** VERSUS EVIL

» **DÉVELOPPEUR :** OBSIDIAN ENTERTAINMENT

Vous savez déjà tout le bien qu'on pensait du premier *Pillars of Eternity*, légataire direct des CRPG de la famille des *Baldur's Gate, Planescape Torment* et *Icewind Dale*. Non content de moderniser (juste un peu) les mécaniques, règles et interfaces caractéristiques de ces titres conçus autour du moteur *Infinity Engine*, le jeu de rôle d'Obsidian s'était inscrit dans le lignage de ses modèles grâce à une histoire et un univers d'une remarquable complexité, d'une consistance roborative et d'une plume à la fois maligne et épique comme savent si bien la manier les auteurs d'Obsidian. *Deadfire* surenchérit avec cette suite directe, plus travaillée encore en termes d'écriture, mais également mieux polie dans les angles. Les fastidiosités qu'on pouvait tout de même reprocher au premier volet, en particulier une microgestion lourdingue et un *pathfinding* parfois aléatoire, sont gommés, même si les combats, en temps réel avec pause (mais désormais aussi en tour par tour), restent parfois peu lisibles. La version *Ultimate Edition* sortie récemment sur consoles et incluant les 3 DLC sortis auparavant sur PC est un peu plus en demi-teinte. Son interface au pad est bien moins ergonomique qu'à la souris, notamment dans les menus qui ne sont vraiment pas faits pour les manettes ou les combats cités plus hauts. Ces derniers, sur ces supports de salon, passent presque obligatoirement par le tour par tour pour être gérables. Mais même si aucun patch ne vient corriger ces défauts, on ne peut que passer outre, quand on est de ceux qui se sont évadés dans les Royaumes Oubliés de Bioware et Black Isle. Comme son prédécesseur, *Pillars of Eternity 2 : Deadfire* les rejoint au panthéon du *computer RPG*, entretenant la tradition avec éclat. Si l'on peut applaudir Larian pour avoir su moderniser le genre avec ses *Divine Divinity*, on ne peut que saluer tout aussi révérencieusement le respect des traditions dont fait preuve ici encore Obsidian. ★★★★☆



ABONNEZ-VOUS...

...SINON ON MANGE LE TOAD.

TOUT CRU.
QUI BOUGE ENCORE.
CE SERAIT CRUEL.
VRAIMENT.



1 AN

4 NUMÉROS.
SOIT ENVIRON 800 PAGES.
DU RETROGAMING COMME S'IL EN PLEUVAIT.
DU PUR BONHEUR VIDÉOLUDIQUE, QUOI.
TOUT ÇA POUR SEULEMENT

39€

(C'EST DINGUE)

Abonnez-vous à la version numérique sur votre tablette et votre smartphone







✓ Et comment donc ! Bien sûr que, je m'abonne à *Retro Gamer Collection* !!!

❑ *Pour un an, 4 numéros du magazine Retro Gamer Collection à 39 € au lieu de 51,60 €**

VOTRE NOM ....
Nom / Prénom

VOTRE ADRESSE ....
Numéro et nom de rue

Code postal Ville Téléphone

E-MAIL ....@..............................

❑ *Mes coordonnées sont diff érentes de celles de l'abonné, je les indique sur papier libre.*

MODE DE PAIEMENT ❑ Chèque bancaire ou postal à l'ordre de La Financière de Loisirs

❑ Carte bancaire n°

Expire fin

Le cryptogramme (les 3 derniers chiff res présents au dos)

DATE ET SIGNATURE OBLIGATOIRES

* Tarif de référence : prix de vente au numéro. Offre d'abonnement valable en France métropolitaine jusqu'au 15/06/2020. Pour l'étranger : nous consulter.
Les informations recueillies dans ce bulletin sont nécessaires au traitement de votre commande et sont destinées à nos services internes.
Elles peuvent être communiquées aux organismes liés contractuellement à La Financière de Loisirs, sauf indications contraires de votre part en cochant la case ci-contre ❑.
Vous disposez à tout moment d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition et de suspension des données vous concernant (loi « informatique et libertés » du 06/01/1978).

À retourner sous enveloppe affranchie à :
Axiome Abonnement -Retro Gamer Collection
13 Boulevard Gambetta, Bat. Le France
06000 Nice

Téléphone : 04.93.44.06.96
(du lundi au vendredi de 9h à 12h30 et de 14h à 17h30)
Fax : 09.70.06.11.86
Site web : www.directabo.com E-mail : abo@axiomegroup.biz

ABONNEZ-VOUS EN LIGNE SUR WWW.DIRECTABO.COM

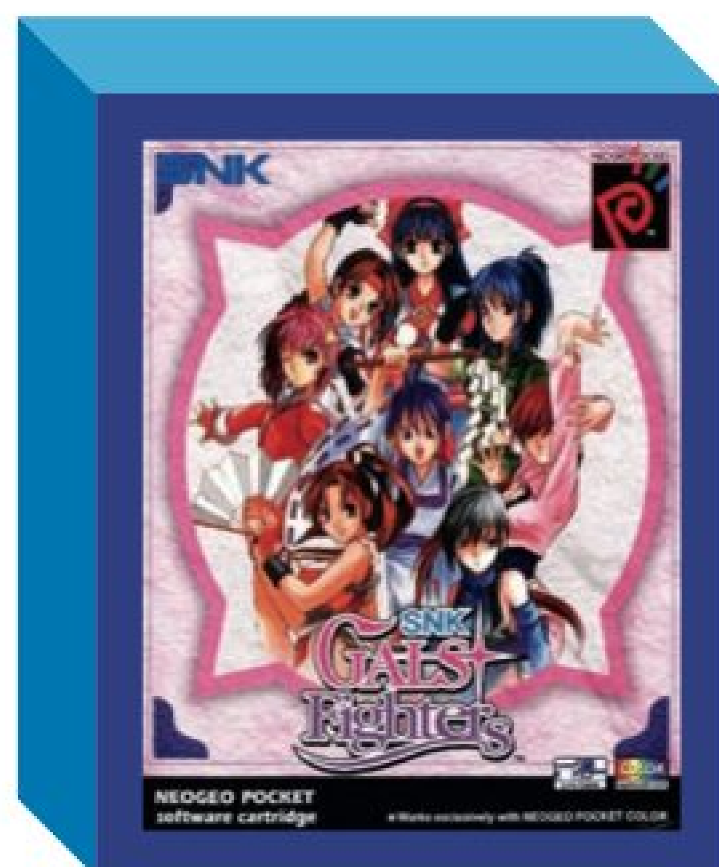
Directabo by AXIOME

www.directabo.com/jeux-video/1749-retro-gamer-collection.html

Vous pouvez également recopier ce bulletin d'abonnement sur papier libre ou le télécharger sur retrogamercollection.blogspot.fr, comme ça, vous ne ferez pas de trou dans votre beau magazine. Ce serait d'autant plus dommage que l'article qui est juste derrière est sympa comme tout.

C'EST FINI!

ATTENTION, SPOILERS INCLUS!



SNK GALS' FIGHTERS

» Si le gentillet *SNK Heroines* s'adresse surtout aux novices en matière de jeu de combat, *Gals' Fighters* visait plutôt les plus hardcores des hardcores, qui avaient déjà retourné tous les (nombreux) autres jeux de baston de la Neo-Geo Pocket Color. Après de nombreuses heures passées à se battre, voici enfin le moment tant attendu où le voile va se lever sur un immense mystère : mais qui est donc l'énigmatique Miss X ?

01



» La voilà qui débarque en mode caillera, juchée sur son scooter. Son uniforme scolaire long indique qu'elle est une *sukeban*, la chef d'un gang de délinquantes. Bref, le message est clair : faut pas lui chercher des poux.

02



» Elle vous complimente d'abord sur vos prouesses de combattant, soulignant que vous avez mis la raclée à dix farouches adversaires. Bravo, vous pouvez être fier de vous. Profitez bien.

03



» Enfin ! Nous allons connaître sa véritable identité ! Le suspense est insoutenable. Depuis le temps qu'on attend ça, on est à la limite de l'implosion. C'est juste pour ça qu'on a joué toutes ces heures.

04



» La tension est à son comble, et Miss X le sait bien, puisqu'elle commence à retirer très lentement son masque, avec autant de lenteur qu'une strip-teaseuse qui s'effeuille en vous regardant vous éventer le front plein de sueur avec votre dernier billet de vingt balles. Elle est taquine.

05



» Mais quoi ? Qu'est-ce ? SNK n'avait plus de budget que pour trois pauvres lignes de texte ? Oh non, l'écran s'assombrit déjà, alors que Miss X s'apprête à vous révéler sa véritable identité. Non ! Attendez un peu pour le fondu au noir, elle va… elle va… et m…. de!

C'EST REPARTI POUR UN TOUR !



(du 28 février au 8 avril 2020)

retroGAMER Collection II

Le guide ultime des classiques du jeu vidéo

LA GROSSE CAMPAGNE PARTICIPATIVE

LE RETOUR QUI REVIENT

> Des abos à prix cassés <

> Des t-shirts rétromoumoute <



Au deuxième palier,
c'est 6 MOIS D'ABO EN PRIME
pour tout le monde !!!



TINY.CC/RETROGAMER2

NE CLIQUE PAS AVEC TON DOIGT SUR CETTE PAGE, TU RISQUES DE TE FAIRE PINCER TRÈS FORT.
TAPE PLUTÔT L'ADRESSE CI-DESSUS DANS TON NAVIGATEUR INTERNET PRÉFÉRÉ.

ATARI®
MINI BORNE ARCADE



CENTIPEDE
YARS' REVENGE
ADVENTURE
SPRINT MASTER
GRAVITAR

OFF THE WALL
PONG
BREAKOUT
CIRCUS ATARI
WARLORDS
SUPER BREAKOUT

DISPONIBLE

amazon.fr fnac MICROMANIA

BLAZE ENTERTAINMENT

©2019 Atari and the Atari logo are registered trademarks owned by Atari Interactive, Inc.
All logos are trademarks of their respective companies. All rights reserved.